LE GEANT DES CONSOLES NINTENDO

15F cadeau le magnet des Schtroumpfs

MAI 1994 - N°22

BANZZAÏ

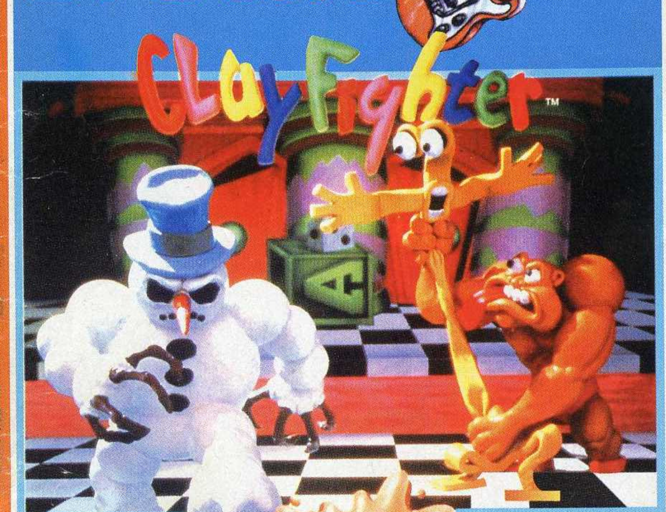
LE SCOOP
LA GAME BOY COULEUR
NINTENDO CONTRE-ATTAQUE...

En test : Time Trax, Pink Panther, Plok, Val D'Isere, Bart & The Beanstalk... News : Bugs Bunny...

1 SUPER CADEAU, LE MAGNET DES SCHTROUMPFS !!! ET LE TEST DU JEU GAME BOY



LE ROCK A FOND LA CAISSE



OCEAN Clayfighter VS CAPCOM Street Fighter

LE MATCH



QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !



GAGNEZ LA TRILOGIE ET 20 JEUX !

CONCOURS



M 4485 - 22 - 15,00 F
Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion : 22,50 FF
MAI 94 - N°22



photo FLASH-PRESS





Sommaire











Edito

Quinze jours de vacances, c'est toujours bon à prendre ! Et, vu la qualité des jeux disponibles en ce moment sur la Super Nintendo, on espère tous que votre anniversaire tombe en ce mois d'avril ! Super Empire Strikes Back, Rock'n Roll Racing, Val d'Isère, Plok, Clay Fighter... A la rédaction ça n'a pas chaumé ! Je peux même vous dire qu'il y en a qui tire la langue. D'ailleurs, David "le Street Fighter de l'Apocalypse" est à l'hôpital ! Eh oui, après une nuit blanche sur le deuxième chapitre de la Guerre des Étoiles, Pitt n'a pas fait gaffe : il a marché sur la langue de son collègue ! Comme quoi, le métier de testeur fou n'est pas sans danger. Bon, pour en revenir à l'actualité du mois, sachez qu'en collaboration avec Bandaï, nous vous proposons un concours pas piqué des hannetons sur "Super Empire" avec son lot habituel de lots ! Sinon, comme d'habitude, retrouvez tous les trucs et astuces ; les "soluces" et toutes les aides de jeu possibles et imaginables, sur le 3615 Konsol (1,27/mn) et sur le 36 70 53 89 (8,76F l'appel puis 2,19F la mn).

BANZZAI

le courrier des lecteurs

Ave tous !

Ce coup-ci j'vais pas me triturer les neurones deux plombes pour vous pondre un chapeau du tonnerre. D'abord, j'ai une bonne raison... j'suis fatigué ! Je sais pas si vous vous rendez compte, mais jouer à Bomberman pendant mes heures perdues, ça crève sévèrement son Djabouni ! Pendant que j'y pense... continuez à m'écrire en masse... J'adore ça ! Chouette, le chapeau est fini ! Z'allez hop, on y go...

GAME BOY FOR EVER !

Salut Banzzaï !

Ton mag est super génial... mais il manque une chose pour qu'il devienne extra, méga génialissime : il faudrait plus de test, de news et de soluces de jeux Game Boy. Comme tu peux t'en douter, je suis fan de la Game Boy ! Arrêtons là le bla-bla et passons aux questions :

1 ▲ Est-ce que Tiny Toon 2 sur Game Boy possède d'aussi bons graphismes que la première version ?

Affirmatif ! Konami, fidèle à sa réputation, nous a pondus une excellente suite avec d'aussi bons graphismes que la première version. Si tu veux glaner plus d'infos, réfère-toi au Banzzaï N°18 du mois de janvier dernier. Tu y trouveras son test complet !

2 ▲ Toujours sur Game Boy, quels sont les meilleurs jeux de baston ?

Les jeux de baston ne sont pas le point fort de la Game Boy. Mais bon, la mort dans l'âme... je ne vois que Mortal Kombat (très bon) et la série des Double Dragon à te conseiller (le N°3 est très sympa).

3 ▲ Pourrais-tu s'il te plaît, mon p'tit Djabouni, me donner les codes des niveaux 10 et 11 de Lemmings en mode Fun (toujours sur GB évidemment) ?

Oui, je le peux ! Le code du 10ème niveau est "FKJTYQ". Et si ce code ne marche pas (on n'est jamais trop prudent), essaye celui du 11ème niveau, "VSPDNQ". Sympa le p'tit père Djabouni, non !?

4 ▲ Encore et toujours sur Game Boy, quels sont les trois meilleures simulations de course auto ?

La Game Boy en compte maintenant un bon paquet ! Selon moi, 3 sortent du lot : Lamborghini American Challenge, F1 Spirit et F1 Race qui est la meilleure des trois ! On peut y user ses trains de pneus jusqu'à quatre joueurs en même temps. Plutôt marrant !

PS : Ne crois pas que nous oublions la Game Boy. Simplement, son actualité à tendance à ralentir un tantinet en ce moment (wouah la bonne excuse !) Allez, promis on va faire un gros z'effort !

Thomas Gilmant, 40 Mont de Masson.

T'ES NOUVEAU ?

Salut Djabouni !

On commence par des compliments bien sentis : votre mag est encore meilleur depuis la nouvelle maquette, avec un rapport qualité/prix toujours au top ! Vous faites à chaque fois le plein de photos pour vos test, les idées du "Pour ou Contre" et de la "Logithèque", même si elles ne sont pas nouvelles, sont bien vus. Chapeau !

Les questions ! Les questions ! Voilà, elles sont là :

1 ▲ Je n'achète Banzzaï que depuis le numéro 17, et depuis le numéro 19, le volume a diminué presque de moitié. Pourquoi ?

C'est une excellente question et je te remercie de me l'avoir posé (arf !). Comme tu n'es pas sans le savoir, les éditeurs privilégient les périodes de fin et de tout début d'année pour sortir leurs meilleurs hits (pour des raisons évidentes de sous-sous dans les po-poches) et on les comprend ! Le volume de sorties étant plus important, il est normal que les numéros 17 et 18 des mois de décembre et de janvier comprennent un peu plus de pages...

2 ▲ Dans le sommaire du numéro 20, vous vous êtes plantés en écrivant "les Techniques Ultimes de Street Fighter 2 PRIME" à la place de TURBO (je sais je suis pointilleux, mais on est pour Nintendo, ou on ne l'est pas !)

Mea culpa, debilum errare humanum est, erratum, alea jacta est, vini vidi vici, rosae, rosas, rosa et tutti cuanti... désolé quoi !

3 ▲ J'ai entendu parler d'un jeu qui serait meilleur que Zelda 3. Je parle de Secret Of Mana sur Super Nintendo ! Qu'en est-il ? Et quand sortira t-il en France ?

Secret of Mana possède en effet des plus, par rapport à Zelda 3. Notamment le fait de pouvoir jouer à trois en même temps. Quant à sa sortie en France, quelques bruits transpirent, laissant entendre qu'un éditeur serait sur le coup. Mais bien sûr, ces infos sont à prendre au conditionnel...

Nicolas Jean, 84 Cavaillon.

LETTRE DU MOIS — Djabouni !!!

JE DEBARQUE !

Salut à toute l'équipe !

Je voudrais vous poser quelques questions :

1 ● Si on a déjà Street Fighter 2 Turbo, cela vaut-il le coup d'attendre Super Street Fighter 2 ?

J'ai la vague impression d'avoir déjà entendu et répondu à ce type de question... à propos du numéro 2 et du Turbo ! Question à laquelle je répondrais comme à l'accoutumé : c'est vous qui voyez ! Si tu es un fondu comme David, jette-toi dessus dès sa sortie (le 12 juillet je crois). Sinon...

2 ● A quand la Game Boy couleur ?

Regarde les news, tu vas être content !

3 ● Prévoyez-vous un "Top Jeu" comme votre confrère Supersonic ?

OUI mon gars ! Tu dois être devin... jette un œil en rubrique "Actus" et tu verras que tes vœux sont exaucés. C'est ti pas beau ça ?!

4 ● Vu qu'il y a déjà la prise, quand sortira le CD-Rom pour la Super Nintendo ?

J'ai l'impression que tu ne dois pas lire la presse spécialisée très souvent ! Ce projet mirobolant ne restera à jamais qu'à l'état de projet ! En fait, Nintendo a fait une erreur impardonnable en ne prévoyant pour leur Super Nintendo qu'un bus de sortie 8 bits pour connecter leur hypothétique lecteur CD-Rom ! Et 8 p'tits bits, ça manque cruellement de pêche ! Impossible de transférer les données assez rapidement... Vivement que déboule la Reality !

Bertrand Piboule, 38 Vizille.

Z'ETES MEMBRE DU CLUB ?

Tshaw à tous !

Tout d'abord, je voudrais vous féliciter pour le travail remarquable que vous nous préparez chaque mois.

1 ▲ Je vous écris aussi pour vous demander conseil. Mes copains et moi aimerions bien augmenter le nombre d'adhérents de notre club de jeux vidéo ? Comment nous y prendre ?

Un bon moyen aurait été de me laisser vos coordonnées complètes pour que les lecteurs manchots (les habitants de la Manche bande de nazes) puissent prendre contact avec vous via ma réponse. Un autre bon moyen serait de passer une petite annonce dans nos colonnes PA et de placarder des annonces dans tous le(s) lycée(s) et collège(s) de Pont l'Evêque et de sa région. Voilà ! N'hésite pas à m'écrire de nouveau pour me donner tes coordonnées. Je me ferais un plaisir de transmettre le message !

2 ▲ Serait-il possible d'ajouter une page supplémentaire pour le courrier des lecteurs ?

C'est vrai que c'est une idée qu'elle est bonne ! Mais bon, il faut bien se plier aux impératifs de notre ligne rédactionnelle qui dit "UNE PAGE C'EST UNE PAGE !!!". N'est-ce pas Franckie ?

Steph et Nono, les gogos des consoles,

Actu

UTOPIA

Dans Utopia, vous créez une nation. Si vous pensez être capable de faire "the perfect society", alors sautez sur l'occasion et tentez votre chance ! Le but du jeu consiste à installer une colonie sur une planète de la galaxie et lui permettre d'atteindre un bon niveau de vie (pour au moins 90 % de la population). Pour se faire, vous décidez de construire les entreprises et les administrations sociales, nécessaires au bon déroulement des opérations, mais ce ne sera pas facile, car vous ne disposez que d'un budget très limité. Cela dit, si vous concentrez trop vos efforts sur le social, vous ne serez pas à l'abri d'une invasion Alien. Pour éviter ça, investissez dans le matériel militaire (armement, transport, logistique, etc.). Sinon, vous avez les plus grandes chances de finir sous le joug du maléfique Cosmos Interplanétaire. Au niveau de la technique, le jeu se déroule en 3D isométrique. Personnellement, je tiens à le dire, je préfère investir en équipement militaire hyper sophistiqué pour latter la tête des extraterrestres. Vous voyez le genre ! Bon, si vous avez fini Populous et Powermonger, pas de problème : lancez-vous sur la stratégie du développement de votre colonie…



● Editeur : Gametek
Sortie : juin



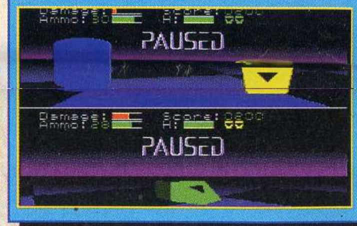


Spectre

Un tout p'tit mot rapide pour vous informer de la sortie imminente de Spectre, sur Super Nintendo. Déjà sorti sur Mac il y a quelques années, Spectre vous propose de jouer à un shoot'em up en 3D vectorielle où deux joueurs s'affrontent simultanément. Le concept est simple et diablement efficace : il faut attraper un drapeau pour empocher la manche ! L'utilisation de la 3D vectorielle n'a pas facilité le travail des graphistes, mais malgré la relative pauvreté des décors, le plaisir de jouer est bien là. Et c'est bien le principal !



● Editeur : Gametek
Sortie : mai



L'École des Champions



Domark annonce la sortie prochaine de L'École des Champions. Il s'agit d'un jeu de foot plutôt original car la surface de jeu est plutôt inhabituelle. Eh oui, jouer au ballon rond est plus sympa que de ranger sa chambre : vous sautez par la fenêtre et vous vous retrouvez dans la rue, armé de vos crampons pour rejoindre vos copains au Parc de la ville. Mais le chemin est jonché de plus d'une centaine d'ennemis tous différents et vraisemblablement du même avis que votre maman. La maniabilité semble être honnête et ce jeu mérite tout de même pour son originalité que l'on s'y intéresse.

● Editeur : Ocean
Sortie : avril

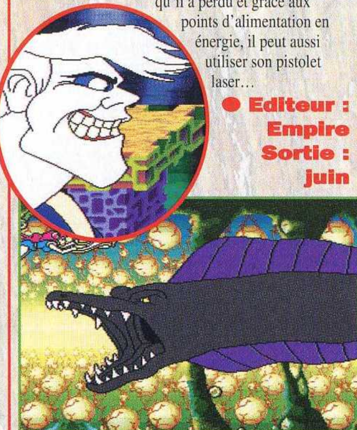


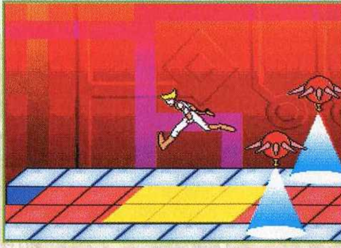


SPACE ACE

Space Ace sur Super Nintendo est encore une adaptation de borne d'arcade. Dans la lignée de Dragon's Lair, ce jeu vous place dans la peau de Dexter, le défenseur de la Terre qui doit affronter le méchant Borf et son terrible rayon infanto. Ce dernier peut transformer tous les terriens en bébés ! Dans ces conditions il est facile de dominer le monde. Donc, comme par hasard, notre héros s'est vu "réduire" à l'état de gamin… le voilà obligé de courir après son âge, tout en essayant de sauver sa petite copine Kimmy. Reprenant les principales scènes du célèbre jeu d'arcade de Don Bluth (un ancien de chez Walt Disney !), cette version bénéficie toutefois d'un intérêt accru car il ne suffit plus d'indiquer simplement une direction au bon moment, mais bel et bien de diriger le héros. De plus, vous avez droit à de nombreuses scènes aux graphismes variés. Techniquement, on a affaire à un shoot'hem up en vue de dessus ou de profil, avec soit un scrolling vertical, soit un scrolling horizontal, des plates-formes, etc. Sur les 7 niveaux du jeu, Dexter peut sauter par dessus les précipices et retrouver l'âge qu'il a perdu et grâce aux points d'alimentation en énergie, il peut aussi utiliser son pistolet laser…

● Editeur : Empire
Sortie : juin





E.A. et Ocean partenaires !

Dorénavant les softs d'Electronic Arts sur Super Nintendo seront distribués ou édités par Ocean en Europe et en Australie. Cet accord de partenariat permettra à E.A. de bénéficier du savoir faire marketing d'Ocean et d'être plus à même de se concentrer sur le développement de nouveaux produits destinés au support 3DO. N'ayez crainte, les futurs softs d'E.A. distribués par Ocean seront toujours développés par les programmeurs de génie d'E.A… donc, rien ne change pour nous ! Parmi les premiers titres concernés par cet accord, on retrouve l'adaptation Super Nintendo de Fifa International Soccer… D'ailleurs, apprenez que Banzzaï vous prepare un méga-test de ce jeu avec tous pleins de nouveautés, un numéro spécial et des révélations d'enfer sur les simulations de foot à l'occasion de laCoupe Du Monde.

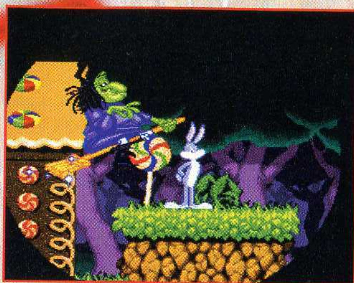


lité

Bugs Bunny

Avec cette cartouche de 12 Mbits, Sunsoft continu dans la joie et la bonne humeur sa politique d'adaptation des productions Warner. Fidèle à l'ambiance cartoon, on retrouve avec bonheur les habituels acolytes (Taz le monstre maboule, Daffy le canard, Sam le Pirate et Elmer boule de billard) du bouffeur de carottes aux longues oreilles. La réalisation s'annonce superbe avec des animations très détaillées des personnages directement issues des dessins animés.Même si la maniabilité n'est pas fantastique, avouez qu'il était temps que cette personnalité de la Warner soit adapté sur console ! Et ça fait bien plaisir !

● Editeur : Sunsoft
Sortie : mai

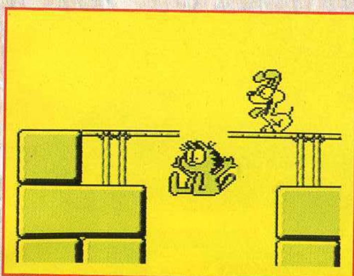


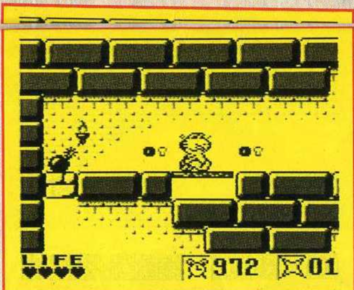


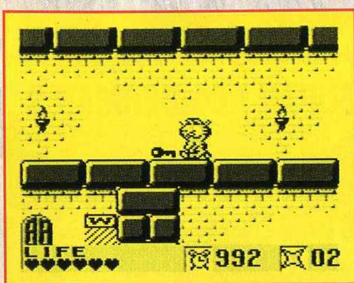
Garfield's Labyrinth

Avec Garfield's Labyrinth Kemco nous propose leur dernier jeu Game Boy mêlant habilement stratégie et plates-fomes. Inspiré de la bande dessinées de Jim Davis, Garfields le chat est cette fois-ci enfermé dans une grotte. Il vous faudra en sortir en usant de toute votre intelligence. Pour vous faciliter la tâche, Garfield's utilise des bombes pour faire péter les monstres. Il se sert aussi d'un gros marteau-piqueur pour casser les murs de pierres qui obstruent les passages. Fiche technique : 1 joueur, mode continu illimité, passwords. En conclusion, un jeu qui plaira aux amateurs de jeux de réflexion/action.

● Editeur : Kemco
Sortie : mai







Le dessin du mois !

A partir de ce numéro, nous sélectionnerons chaque mois le meilleur de vos dessins. L'heureux élu verra son œuvre paraître dans les actus. Ça faisait longtemps que nous n'avions pas publier le travail de Vegeta. Eh bien ce mois-ci, nous avons droit à son retour en force, avec comme d'habitude, un dessin carrément génial tiré de l'univers de Dragon Ball !
Artistes en herbe, je vous invite comme lui à relever le défi et à nous envoyer vos meilleurs chefs d'œuvre !



Challenge F1 Pole Position

Le challenge F1 Pole Position proposé par Ludi Games fait chaque jour de plus en plus d'émules. Ludi Games a reçu à ce jour plus de cent photos d'écran !
Voici la liste des gagnants du mois de février (Schumacher et sa Benetton à Estoril) :
Didier Demazures (59) : 1'16''97
Michel Lopez (13) : 1'19''42
Serge Forgiarini (84) : 1'19''82
Patrice Banq (34) : 1'20''07
Thierry Meurgues (36) : 1'20''67



Si vous pensez pouvoir rivaliser avec les meilleurs relevez, vous aussi, le défi et pulvérisez le record du tour. Faites alors une photos de votre écran et envoyez le tout à :
Ludi Media/Banzzaï
Challenge F1 Pole Position - 28, rue A. Carrel
93556 Montreuil cédex.
Ce mois-ci, le challenge concerne ALESI et sa Ferrari, à Kyalami (le circuit d'Afrique du Sud).
Bonne chance à tous !

EXPRESS

Ça cause dans le poste !

Du lundi au samedi à 17h20, Radio France Limoges propose une émission de jeux vidéo sur la bande FM (103.5 en Haute Vienne et 101.1 en Corrèze). Si vous habitez dans la région, ne manquez pas l'émission animée par Yann Fernandez.



Si le basket vous passionne tout autant que nous, sachez aussi que Radio France Limoges retransmet en direct tous les matches du CSP Limoges ! A bon entendeur…

Les jeux vidéo à la rescousse de l'éducation !

A l'occasion de la sortie de Sim City sur Super Nintendo, Nintendo a réalisé un sondage (BVA) pour mieux connaître l'opinion des Français sur les jeux vidéo. L'objectif étant de savoir dans quelle mesure ils associent le jeu vidéo à l'éducation et à la pédagogie. Ce sondage révèle que 77% des Français sont favorables à l'utilisation des jeux vidéo comme outil pédagogique dans les écoles ; que 62% des sondés pensent aussi que les jeux vidéo favorisent le sens de la déduction et enfin 61% pensent que ce sont les qualités de persévérance qui se trouvent développées.
Voila enfin un sondage qui va à l'encontre de ce qui est couramment dit à propos des jeux vidéo. Eh oui, les jeux vidéo favorisent les facultés d'éveil des jeunes… et des moins jeunes !

E.A. et Broderbund Software fusionnent !

Broderbund devient donc une filiale (à 100%) d'Electronic Arts, qui trouve là le moyen d'élargir sa production de softs sur le terrain des logiciels éducatifs et de productivité personnelle. Broderbund Software est une société spécialisée dans la création de logiciels imaginatifs intéressant toute la famille. D'un autre coté, cette fusion permettra à "B. Software" d'augmenter ses capacités de vente et de distribution, sur le marché international. Une bien belle fusion !

OPÉRATION DRAGON !

Dan Schwartz, président de la Fédération Française de Kung Fu (vous savez… les coups de tatanes dans la tête), a été tellement impressionné par la qualité de Dragon (le premier soft de combat de Virgin) et par son réalisme à toutes épreuves, qu'il a accepté de le présenter en avant première, lors du Championnat de France de Kung Fu (ce championnat se déroulera le 23 avril à la salle Japy, 2 rue Japy, à Paris dans le 11[e] arrondissement).
Au cours de cette soirée où les pains ne seront pas comptés, vous pourrez assister, en parallèle des combats officiels, à des démonstrations de duels au sabre super aiguisé, au bâton dur comme du béton et, s'ils sont encore vivants après tout ça, ils clôtureront gaiement la soirée en s'empoignant virilement aves des chaînes moyenâgeuses. Et, clou du spectacle : un Maître de Kung Fu accompagné de son petit scarabée, commentera sur écran géant les différents coups proposés par Dragon et complétera ses explications par des démonstrations pratiques en direct-live sur le petit carabée !
Passionnés de baston en tous genres, ne manquez à aucun prix ce rendez-vous prometteur !
Vous pouvez réserver votre place auprès de la Fédération Française de Kung Fu au 42/49/85/85.
Bonne soirée à tous et vive la castagne !!!







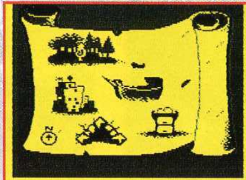
Symphonie ! Vous avez dit symphonie !!!

Il y a peu de temps, un des plus surprenants concerts a été donné par l'orchestre philharmonique de Tokyo. L'orchestre, sponsorisé par Nintendo, Enix, Square Soft et Hudson Soft et composé de cinquante musiciens, a joué devant plus de deux mille personnes les mélodies de Starwing, Legend of Zelda, Dragon Quest V, The Secret of Mana, Wizardry V ! Pour ceux qui regrettent d'avoir manqué cette prestation, consolez-vous, un CD du concert est actuellement disponible… au Japon !

Yogi Bear

Les amateurs de jeux de plates-formes sur Game Boy vont être contents… En voilà un qui arrive tout chaud, tout nouveau, à peine sorti des pattes des programmeurs d'Empire. Son nom ? Yogi Bear, ou Yogi l'ourson en Français. Rien de bien transcendant car malgré une réalisation sans faille ce soft reste très classique et ne s'écarte pas d'un pouce de ce que l'on a l'habitude de voir en matière de plates-formes. Comme dans la série des Mario et autres softs de la même catégorie, vous sautez sur la tête des monstres un peu trop entreprenant pour vous ouvrir le passage des très nombreux tableaux. Vous sautez aussi, tout partout, pour amasser tout plein de bonus variés. En résumé : classicisme + bonne réalisation = jeu qui ravira les amateurs du genre… et principalement les plus jeunes d'entre nous. Patientez jusqu'au mois prochain pour voir les premières photos de la version Super Nintendo.





● Éditeur : Ludi Games
Sortie : juin

Wolfenstein 3D

Nous vous avons déjà parlé le mois dernier de l'adaptation Super Nintendo du plus célèbre des Sharewares PC (avec Doom) : Wolfenstein 3D d'ID Software. Je ne reviendrais donc pas sur le scénario fort simple de ce soft, je me contenterais juste de vous préciser qu'une seule chose prime, dès que l'on allume la console : cartonner les nazis, avec son couteau de rambo. Si vous êtes perfectionniste tuez-les avec les multiples armes à récupérer au cours de la progression. Ce jeu est tellement attendu que l'on a décidé de remettre le couvert une nouvelle fois, mais avec un plus grand nombre de photos qui décrivent plus particulièrement les armes disponibles. Passages secrets, boss… tout est bonardo dans ce jeu ! Pour sûr, un futur hit en perspective !

● Editeur : Imagineer
Sortie : juin







SUPER BOMBERMAN 2

Nous vous le révélions le mois dernier, Hudson Soft s'apprête à sortir la suite de Bomberman à la fin de l'année. Cette suite apporte plusieurs bonus supplémentaires par rapport au premier épisode. Par exemple, vous avez maintenant la possibilité de faire ricocher vos bombes contre les parois, histoire de torturer encore un peu plus les adversaires. Les tableaux en mode solo seront beaucoup plus nombreux (idem pour les boss) et devraient être plus larges que ce que l'on connaissait de la première version (l'écran scrollera pour découvrir les portions cachées des tableaux). Inutile de vous dire que depuis cette annonce, l'ensemble de la rédaction trépigne d'impatience !!!

● Editeur : Hudson Soft
Sortie : automne 1994





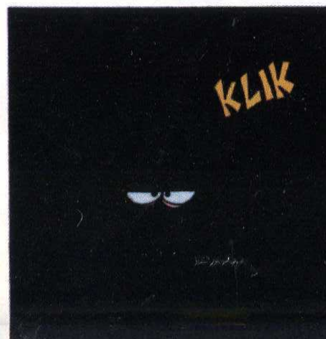
KID PADDLE



COUP DE FOUDRE !!!

par MIDAM





















lités

GAME BOY en couleur !!!

Non, vous ne rêvez pas ! C'est aussi simple que génial : prenez une cartouche Game Boy, Tetris par exemple. Encastrez-la dans le Super Game Boy (qui ressemble à une grosse cartouche). Placez le tout dans votre Super Nintendo comme n'importe quelle autre cartouche. Allumez la console et hop : c'est magique ! Il ne reste plus qu'à prendre le paddle de votre SNIN et jouer à Tetris pour la première fois en couleurs, sur un écran télé ! Et ça marche pour les 350 jeux du catalogue Game Boy !

Comment ça marche ? Ben, comme je disais plus haut, on allume sa Super Nintendo. Le jeu Game Boy apparaît à l'écran… Comme l'image du jeu n'est pas "plein écran", vous pouvez au choix déterminer un des types de bordure prédéfinis pour entourer l'écran de jeu ou, si vous êtes artiste, choisir de le dessiner vous-même grâce à un petit programme de DAO. Vient ensuite le choix des couleurs du jeu à proprement parlé : à l'aide du paddle ou de la souris de la Super Nintendo, vous choisissez n'importe quelles teintes parmi les 4 couleurs de bases (bleu clair pour la glace, vert foncé pour la forêt…).

Quatre couleurs seulement ?

Quatre pour les jeux déjà existants, mais bientôt le nombre de couleurs montera à 256, comme pour n'importe quel jeu Super Nintendo. Il suffit pour cela que les programmeurs des prochains jeux GB, qu'ils soient licenciés ou non, prévoient la double utilisation de leurs produits : soit en dégradés de gris (sur Game Boy) , soit en 256 couleurs (sur Super Nintendo). Le premier soft qui tire parti du Super Game Boy sera l'adaptation de Donkey Kong, énorme hit au début des années 80. Bien sûr, ce jeu est proposé part Nintendo histoire de garder quelques longueurs d'avance sur les concurrents. Les autres softs suivront rapidement…



Qu'espère Nintendo en lançant ce produit ?

Comme il ne sera plus obligatoire de posséder de Game Boy pour profiter de sa logithèque, Nintendo peut raisonnablement espérer que les ventes de cartouches GB augmenteront en flèche, le 6 juillet (aux States) date de la sortie de cet outils ! D'autant plus que 15 millions de Super Nintendo sont installée dans le monde et qu'un bon paquet de hits ne sont sortis exclusivement que sur Game Boy, comme par exemple : Tetris, Kirby's Dreamland, Warioland, Legend of Zelda, Links Awakening… Nintendo commence enfin à comprendre le sens de compatibilité ! Comme Sega avec la Master System et la Megadrive, les possesseurs de Game Boy tentés par les consoles de salon ne pourront que craquer pour la Super Nintendo, histoire de profiter de leur logithèque déjà acquise sur Game Boy (17 millions de GB dans le monde). Par contre, Nintendo peut craindre une légère baisse des ventes de la portable. Mais est-ce vraiment important ? A priori non car, tout le monde le sait, les profits ne se font pas sur les ventes de consoles mais plutôt sur les ventes de cartouches ! (+ de 115 millions de cartouches libellées Mario vendues).

Dans tous les cas, même si le Super Game Boy n'annonce pas une innovation technique majeure, la sortie prochaine du Super Game Boy en Europe vers la fin 1994 laisse présager un CARTON retentissant ! Bien vu Nintendo !!!

Bonne nouvelle, Psygnosis arrive !

Psygnosis que l'on n'avait pas l'habitude de voir sur Super Nintendo s'apprête à sortir trois de ses meilleurs jeux sur la 16 bits. Leurs programmeurs sont d'ailleurs en ce moment même en train d'apporter les dernières lignes de programmation à Lemmings 2, Wizz and Lizz et Puggsy. Lemmings 2 apporte une flopée de nouvelles options qui apparaissent au fur et à mesure que vous passez des tableaux. Wizz and Lizz, que les amateurs de Megadrive connaissent déjà, est un jeu de plates-formes très rapide et très original où il est possible de jouer à 2 joueurs en même temps. Puggsy, le petit dernier, est un savant mélange de Lemmings et de Krusty Fun House pour le coté réflexion allié à la qualité des meilleurs jeux de plates-formes.

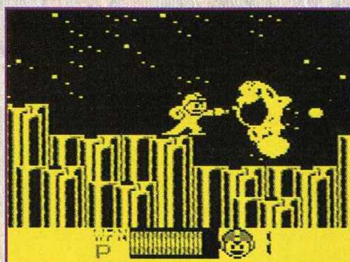
● **Editeur : Psygnosis**
Sortie : fin 1994



MEGAMAN 3

Il est passé par ici, il repassera par là"... De qui s'agit-il ? De Megaman, bien sûr, l'une des mascottes Capcom mais aussi, l'un des jeux les plus vendus sur la consoles NES. Le super héros, plus petit que son ombre, refait des siennes sur Game Boy. Au programme : des nouveaux stages encore plus vastes que les précédents, des bonus encore plus puissants et enfin, des boss encore plus méchants ! Sans oublier une réalisation technique hors du commun, à laquelle Capcom nous a habitué depuis longtemps. Ca vous plaît ? Et bien je suis content car le jeu sort incessamment sous peu.
Test complet dans le prochain numéro !

● **Editeur : Capcom**
Sortie : juin



Metal Combat



Connaissez-vous Battle Clash, le fameux jeu à base de Superscope ? Si oui, je n'ai rien à vous apprendre sur Metal combat, un jeu du même acabit. Comme dans Battle Clash, vous éclatez tout ce qui bouge à l'écran (surtout des gros monstres) avec votre Superscope. Vous récoltez évidemment des bonus pour augmenter votre puissance de feu mais aussi, pour obtenir des vies... et ainsi de suite dans tout les niveaux (dix au total). Comme à l'accoutumée, Nintendo à doté son jeu d'une excellente réalisation. Avec tous ces ingrédients, on devrait obtenir un savant cocktail... qui justement, doit sortir d'ici peu ! Soyez patient, le jeu en vaut la chandelle !

● **Editeur : Nintendo**
Sortie : juin

Magic Boy

J'en entends crier, au fond de la salle de tests, "attention, encore un jeu de plates-formes qui vient grossir les rangs de la Super Nintendo !" et ils n'auront pas tort ! Enfin, le nom de code de ce jeu de JVC est simplement Magic Boy.
Tous les ingrédients habituels sont au rendez-vous. De nombreux tableaux accessibles par passwords (96 niveaux répartis entre 4 mondes), des armes de plus en plus performantes au fur et à mesure de votre progression, des potions d'invincibilité et toute la ribambelle de bonus que n'importe quel amateur est en droit d'espérer. Pourquoi s'appelle-t-il Magic Boy ? Eh bien, tout simplement parce que - un peu comme Fantasia - c'est l'histoire d'un apprenti sorcier qui doit réparer ses bêtises ! Par exemple, il laisse échapper tous les monstres que son maître avait mis un temps fou à enfermer ! Le soft est bon, doté d'une maniabilité comme on les aime. A condition d'apprécier les jeux de plates-formes, bien sûr !

● **Editeur : JVC**
Sortie : inconnue

Le Livre de la Jungle

Le Livre de la Jungle, adapté par Virgin sur pratiquement toutes les consoles de jeu, tourné en 1967, d'après le recueil de nouvelles de Rudyard Kipling, arrive enfin sur Super Nintendo. En un mot comme en cent… je ne vous le cacherai pas plus longtemps… cette version SNIN est de loin la plus percutante de toutes. Le sprite de Mowgli est énorme, et son animation est aussi rapide que fluide. Sans parler du choix des couleurs qui est excellent ! Quant à l'histoire, pas de changement, il faut toujours se frayer un chemin parmi la flore et la ribambelle de bêtes sauvages qui ponctuent chacun des stages de ce superbe jeu de plates-formes.
Aucun doute, Virgin a fait un sans faute !

● **Editeur : Virgin**
sortie : mai







EXPRESS

VIRTUAL SOCCER

Avec la Coupe du Monde de football qui se rapproche à pas de géant, il fallait bien s'attendre à voir des jeux de foot fleurir un peu partout. Eh bien, c'est le cas de Virtual Soccer de Virgin, vous savez la boîte qui nous a pondu Super Bomberman, le jeu préféré de la rédaction. Virtual Soccer vous propose donc de jouer à un ou deux joueurs, de participer à divers types de rencontres, de définir la durée du match, les conditions météo, le rebond du ballon, la vitesse de déplacement des joueurs, la direction du vent, la tactique de jeu et bien... L'originalité du programme réside en réalité dans le fait qu'il est possible de jouer soit en vue du dessus, soit en vue de côté ; sans parler des zooms et rotations qui égayent le tout. Comme vous pouvez vous en douter, la panoplie du parfait footballeur est disponible : tacles, têtes, amorties, retournés, effets, etc. Sinon, vous avez le choix entre 24 équipes internationales et, plus original vous pouvez créer jusqu'à 8 équipes pour certaines compétitions... Chacun des joueurs ayant ses propres qualité : vitesse de déplacement, force, endurance, technique, moral. Du côté de la réalisation, les graphismes ainsi que l'ambiance sonore sont bons. Mais pour en savoir plus, attendez donc le mois prochain pour le test complet, si tout va bien.

● Éditeur : Virgin
Sortie : mai





FIFA International Soccer

Après un méga carton sur Megadrive, il y a quelques mois, EA Sports arrive maintenant sur la Super Nintendo. Cette simulation de foot est la plus surprenante et la plus novatrice du moment. L'action n'est pas vue, comme sur la majorité des simus de foot concurrentes, de dessus mais plutôt de 3/4 en 3D isométrique. Dès que la rédaction a fait tourné la première version, nous avons été frappé par la qualité des animations des joueurs et la réalisation générale du soft : les joueurs jonglent, amortissent, se tordent de douleur, font des têtes plongeantes, des retournés, etc. Bref, Fifa Soccer sur Super Nintendo offre ce qui justement fait défaut sur les autres simus du marché... un réalisme à toutes épreuves ! C'est pas pour rien qu'on n'arrête pas d'y jouer à la rédac ! Bon point aussi pour le nombre d'options paramétrables qui est tout à fait impressionnant : durée des matches, différentes stratégies, ralentis, possibilité de jouer haut (à la marseillaise) en obligeant la défense adverse à jouer le hors jeu... Sachez aussi que les programmeurs de génie d'Electronic Arts, ne se sont pas contentés d'animations hors du commun, ils n'ont pas oublié l'ambiance sonore excellente, devenue un des points forts du jeu. Sans mentir, en fermant les yeux on croirait assister en direct à une rencontre de la League : le championnat anglais ! Seule petite ombre au tableau, la relative lenteur du jeu... Allez ce petit défaut est à relativisé tellement la qualité de l'ensemble l'emporte sur les détails !

● Editeur : Ocean - Sortie : juin





World Cup USA'94

Après les Jeux olympiques de Barcelone et de Lillehammer, U.S. Gold nous concocte la petite simulation officielle de la Coupe du Monde de foot. Son nom : World Cup USA'94. Pour info, la version virtuelle débute le 17 juin aux States ! Enfin bref, tout ça pour vous dire que ce ne sont pas moins de 141 nations qui trépignent d'en découdre. Avec 52 rencontres au programme, il va y avoir du sport, c'est sûr. World Cup USA'94 vous propose de jouer avec les 24 équipes actuellement qualifiées pour la phase finale (donc pas la France, snif snif !). Si vous possédez le Multitap, pas de problème, vous pouvez jouer à 4 joueurs en simultanée. Au niveau technique, le jeu se déroule en vue de dessus avec une animation assez réaliste. Les graphistes ont même poussé le vice jusqu'à copier l'architecture des 9 stades où se dérouleront les vrais rencontres. World Cup sera disponible sur Super Nintendo et Game Boy. Enfin pour votre gouverne, sachez que la mascotte officielle se nomme Striker, un chien tout mignon tout plein. Le test prochainement.

● Éditeur : U.S. Gold
Sortie : avril





A deux mois de la Coupe du Monde de football, ce n'est pas étonnant que les simulations du sport le plus populaire de la planète, occupent les trois quart des actus de sport !

KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER

Pour jouer au football, il faut être onze. Ça on le savait, merci ! Mais, pour remporter des matchs, onze ça ne suffit pas... Eh oui, si vous êtes supporter de l'équipe de votre bourgade, vous devez savoir, qu'en plus de bons joueurs de champ, un bon entraîneur est indispensable. Riche de cette analyse pleine de bon sens, l'éditeur japonais Imagineer a enrichi Kick Off (premier du nom)... histoire de compliquer votre tâche ! En fait, Kevin Keegan's Player Manager, sur Super Nintendo, consiste à suivre votre équipe à travers trois divisions. Le but étant bien sûr de lui faire gravir les échelons pour devenir Champion de la League. Comme dans la réalité, tous les paramètres d'un club son pris en compte : achat de joueurs, blessures, affluence ou désaffection du public, afflux de capitaux, problème de trésorerie, etc. Voilà de quoi vous prendre la tête de longues saisons. Ah oui j'oubliais, dans ce jeu vous tenez le rôle de Kevin Keegan, la star de Liverpool, du temps ou ce club faisait des misères aux verts de Saint Étienne, en Coupe d'Europe !

● Editeur : Imagineer
Sortie : mai





CONCOURS

EXCEPTIONNEL !

L'Empire contre Attaque

Bandaï et Banzzaï vous propose un p'tit concours, pour voir si votre culture "Star Wars" est performante Si vous répondez correctement aux cinq questions suivantes, sur carte postale uniquement, adressée à Banzzaï, concours "Star Wars", 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cédex, vous pouvez gagnez :

1 - Dans quel épisode, Luke Skywalker perd-il une main ?
a) Star Wars.
b) L'Empire Contre Attaque.
c) Le Retour du Jedi

2 - Quel est le vrai nom du vaisseau de Han Solo ?
a) Le Vautour Critérium
b) Le Faucon Millenium
c) L'Aluminium Pinson

3 - Après avoir lu le mega-test de "L'Empire" dans Banzzaï, trouvez la bonne signature de Pitt celui qui possède la force :
a) Chewie Pitt
b) Chewing Gun Pitt
c) Pitt Vador Mir

4 - Quel est le vrai nom de Dark Vador (la lecture du test est vivement conseillée) ?
a) Bilbo Skywalker
b) Anakin Walkirie
c) Anakin Skywalker

5 - Qui a composé la bande originale de la trilogie Star Wars ?
a) James Horner
b) John Williams
c) Mark Knopfler

1er Prix : le coffret de la trilogie (les trois films) de Star Wars.



Du 2e au 11e Prix : un jeu Super Empire Strikes Back.

Du 12e au 21e : un jeu Super Star Wars.

Du 22e au 43e : une cassette d'un des trois épisodes.

Du 44e au 48e : un T-shirt JVC.







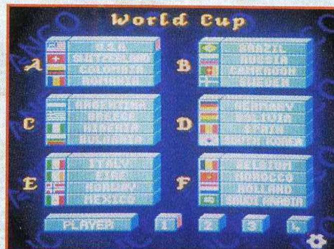
GAMES NEWS

KICK OFF 3

Programmé par Steve Screech, le spécialiste de la programmation des jeux de foot qui a déjà participé au développement de Kick Off et Kick Off 2, Kick Off 3 risque de devenir prochainement une des références dans le domaine des simulations de foot sur Super Nintendo. En effet, le jeu vous propose 2 modes de jeu : Arcade et Simulation. En mode Simulation, toutes les règles sont scrupuleusement respectées (hors-jeu, passe au gardien, etc.) alors qu'en mode Arcade, c'est surtout la liberté de jeu qui prime. Vous pouvez bien évidemment prendre part à la Coupe du Monde mais aussi à divers tournois. Chacune des 32 meilleures équipes internationales dispose de son propre style de jeu. Par exemple, l'Allemagne est physique alors que les brésiliens sont plus spectaculaires. Les joueurs, quant à eux, possèdent tous des caractéristiques (rapidité, agilité, tacles, têtes, passes, tirs) et compétences (meneur de jeu, attaquant, ailier, etc.) différentes. Nul besoin de vous dire que les coups du foot sont au rendez-vous : dribbles, penalties, corners, touches, coups francs, etc. Une option ralenti vous permet de revoir vos plus belles actions. Ça devient classique, mais c'est toujours aussi génial. Servi par une animation, une jouabilité et un contexte sonore de très bonne facture, Kick Off 3 peut se jouer à deux, à un contre un ou à deux contre l'ordinateur. Bref, avec Kick Off 3 d'Imagineer (distribué par Ludigames), les aficionados du ballon rond vont retrouver l'atmosphère d'un vrai match et l'ambiance survoltée d'un stade comble.

● Éditeur : Imagineer - Sortie : juin





EXPRESS



Jammit

Jammit est une simu de basket de rue. On y joue en mode tournoi avec des équipes de 1 ou 2 joueurs. Comme dans NBA Jam, les mouvements des joueurs ont été filmés puis digitalisés pour accentuer le réalisme. Il y a même la possibilité de parier sur les matchs. On attend d'en savoir un peu plus pour se prononcer…

● Editeur : Virgin
Sortie : juin

EMPIRE SOCCER 94

Certains se plagnaient de l'invasion des simus de Basket en cette année 1994. Eh bien avec l'approche du Mondial, on va être submergé par le sport n°1 en France : le foot. Le but (une belle lucarne) de tous les éditeurs est donc de sortir du lot, vu la quantité de jeu, avec un max d'originalité. Pour cela, Empire Soccer 94 a misé sur un petit terrain et des sprites énormes. Le réalisme a été laissé de côté au profit d'une multitude de coups. Par exemple, le "Banana Shot". Un tir particulièrement bien travaillé puisque la balle (à tête chercheuse) effectue des changement de direction de 90°, en visant (bien sûr) la lucarne. Ça promet de la contestation !

● Editeur: Empire
Sortie : juin





BANZZAI DANS LE BAQUET !

Voilà une nouvelle qui va sûrement en surprendre plus d'un… Eh oui, figurez-vous que certains membres de l'équipe de Banzzaï (le rédac chef, le rédac chef adjoint et le secrétaire de rédaction) se sont mis en tête de faire de la compétition de karting, le week-end ! Alors, comme il ne faut surtout pas contrarier les fous, on a décidé de vous conter, chaque mois, leurs aventures sur les circuits de France et de Navarre. Deux éditeurs de jeux (Ludi Média et Delphine Software) ont même décidé de les suivre pendant toute la saison que dure le "Challenge Yamaha". L'équipe, composée des trois pilotes, porte le nom très original de "Team Banzzai/Supersonic" ! Ce challenge qui a vu passer les plus grands pilotes de l'hexagone, comporte 10 courses. La première à lieu à Loudun (Vienne) le 1er mai et la seconde à Douvrin (Pas-de-Calais) le 22 mai. Si par hasard vous habitez dans le coin, allez les voir et… soyez prévoyant prenez un extincteur !

SUPER STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK

TEST SUPER NINTENDO

Il y a bien longtemps de cela, dans une galaxie lointaine, très lointaine... Le temps du péril a commencé pour la rébellion. Malgré la destruction de l'Etoile de la Mort, l'armée impériale a chassé les rebelles de leur base secrète et les poursuit à travers la galaxie. Après avoir échappé à la redoutable escadrille cosmique de l'Empire, l'Alliance menés par Luke Skywalker établit une base secrète sur Hoth, la lointaine planète des glaces. Dark Vador, le maléfique, hanté par l'idée de retrouver le jeune Luke, lance des milliers de sondes téléguidées aux confins de l'espace.

Et ce qui devait arriver... arriva ! Les sondes de l'Empire retrouvent rapidement la base rebelle sur Hoth. De son côté, l'Alliance, occupée à contrer l'attaque, est démasquée par les sondes que les croiseurs interstellaires ont disséminé à travers l'univers. C'est l'attaque surprise ! Votre rôle débute au moment où les sondes cherchent la base... En effet, dans la peau du jeune Skywalker, vous devez retrouver votre chemin jusqu'à la base secrète. C'est alors que vous tombez sur une sonde. Une fois le robot explosé, vous êtes agressé par un Wampa, sorte d'abominable homme des neiges, version planète Hoth. Tout ça pour vous dire que le jeu suit bien le scénario du film de George Lucas. Si le premier volet présentait quelques défauts au niveau de l'histoire, le deuxième est quasiment parfait. Bien sûr, l'Empire contre attaque se prête mieux à une adaptation, les 12 megabits de la nouvelle cartouche permettant aux programmeurs de mettre en place plus de vingt niveaux différents. Je rassure les dingues de Super Star Wars, la bande originale qui avait remporté les oscars des jeux vidéo est toujours du célèbre John Williams. Je dirais même plus, la qualité a encore été améliorée ! Les digits et effets spéciaux sonores ont bénéficié de l'attention du staff de Lucas Arts Entertainment, la même équipe que pour Super Star Wars dirigée par Kalani Streicher. D'ailleurs, la digit de Dark Vador qui prend un malin plaisir à vanner, m'a pris plus d'une fois la tête...


La combinaison des pilotes du X-Wing


Les fidèles Tauntaun aide Luke a se déplacer sur la planète des glaces, Hoth.

A fond le mode 7 !

Super Empire Strikes Back innove encore dans l'exploitation des capacités de la Super Nintendo. En particulier pour ce qui est du mode 7 de la 16 bits, les scènes de vaisseau défilent à une vitesse vertigineuse et la variation du relief apportent beaucoup au jeu. De plus, comme dirait Chewie Pitt : "nombreuses sont les scènes de X-Wing, Snowspeeder et de Falcon Millenium". Eh oui ! Vous pouvez enfin prendre votre pied aux commandes du vaisseau le plus connu de la galaxie. Au milieu d'un champ d'astéroïdes, vous devez détruire ceux qui vous barrent la route, avec en priorité les Tie Fighters des sbires blancs de l'Empereur. J'en profite pour vous donner les origines de ce dernier. Palpatine, de son prénom, était un bureaucrate qui, à travers des manœuvres politiques frauduleuses, a réussi à devenir le premier président de la république, puis Empereur pendant la guerre des clones. On le suspecte fortement d'avoir fait un pacte avec le côté obscur de la Force bien qu'il n'est pas eu de formation Jedi accomplie. Bref, il est puissant et c'est vous qui allez devoir affronter son armada. Inutile de vous préciser que vous pouvez utiliser plusieurs personnages, en l'occurrence Han Solo et son fidèle compagnon, Chewbacca (le Wookie de 2,30 mètres). Chacun de vos personnages a ses propres caractéristiques. Par exemple, Luke possède le fameux sabre laser. L'ambiance du soft, déjà étayée par la musique, est renforcée par d'excellents graphismes. Les décors comme les sprites sont beaucoup plus travaillés qu'auparavant. Pour les pros : les déplacements des personnages (en multi-directionnels) s'effectuent avec de bons parallaxes et plus de couleurs.


Vous aurez aussi l'occasion de monter les jolies Tauntaun du désert de glace de Hoth.

TECHNIQUE SNOWSPEEDER

A la fin de votre mission sur Hoth, l'intrépide Jedi que vous êtes, doit affronter les AT-AT de l'Empire. Cette fantastique scène (en mode 7) est mieux réalisée que dans le premier volet. En effet, aux commandes de votre Snowspeeder, vous pouvez vous écraser au sol, surtout si vous faites du rase motte. Eh oui, c'est de la simulation ! Chewie Pitt a décidé de vous donner un petit coup de Force ! Pour vous défaire des AT-AT, il faut les prendre de côté et utiliser le grappin du Snowspeeder pour emmêler les pattes de l'AT-AT (comme dans le film). Une fois tombé à terre, ce dernier explose. L'autre technique est un peu plus expéditive. Au laser, vous bourrez comme des malades la carapace blindée de ces droïdes ! Bravo Speeder Lucas














Avec ses jumelles hyper performantes, Luke vient juste de repérer une sonde impériale. Allez la récupérer !



Le premier boss du jeu est la maman Wampa. Comme vous pouvez le voir elle est imposante. Pour vaincre, évitez les coups de griffes réguliers venant de la droite puis de la gauche. Utilisez le sabre laser pour vaincre plus rapidement !

LA BASE REBELLE HAN

Votre mission consiste à retourner au Faucon Millenium en protégeant la princesse Leïa. Attention, il faut être rapide, sinon Dark Vador vous piquera votre vaisseau. La difficulté de ce niveau réside dans les canons accrochés au plafond. Il faut les dégommer le plus rapidement possible pour éviter de vous faire désintégrer. Les caisses qui traînent par terre ont souvent de jolies bonus cachés à l'intérieur, alors blastez-les à coups de laser. Bravo Lucas Millenium !



USE THE FORCE LUKE











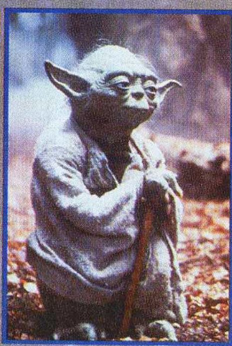
Si certains d'entre vous s'étaient plaint de l'absence de la Force dans Super Star Wars, il ne pourront pas faire le même repproche ce coup-ci. La taille de la cartouche (12 megabits), vous permet de l'utiliser à souhait :
(1) Elévation : avec ce sort, vous planez pour trouver des passages secrets. (2) Freeze : pour les plus féroces d'entre les méchants, glacez les sur place ! (3) Invisible : pour les plus lâches d'entre vous, la force vous permet de disparaître. (4) Mind Control : la faiblesse d'esprit de vos ennemies vous autorise à les controler. (5) Saber Control : si Dark Vador sait vous lancer son sabre laser, sachez que vous aussi pouvez le faire. (6) Saber Deflect : encore un sort qui sert uniquement à ceux qui ne savent pas manier un sabre.



▲ Luke devra s'infiltrer à l'intérieur d'un des grands AT-AT pour le réduire en cendre.

Si vous avez réussit à fuire la base rebelle, il ne vous reste plus qu'à vous défaire des Tie Fighters. Vous devez en abattre une petite vingtaine. Mais il faut en même temps essayer d'éviter les astéroïds qui se font un plaisir de vous foncer dessus. Good Luck ! ▼

YODA

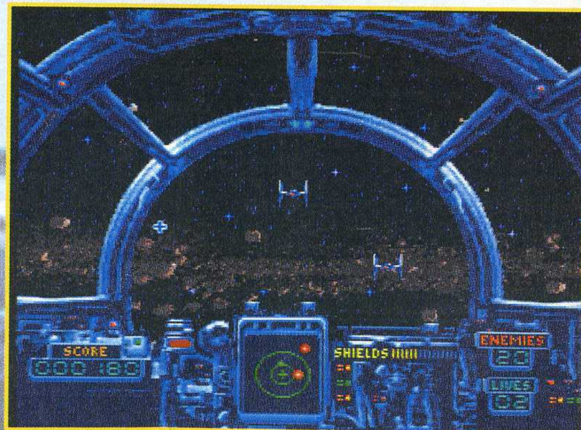




Quand je disais petite sonde, j'avais des arguments de poids. Big mother sonde is back !

Votre aventure sur Hoth se déroule dans les cavernes glacées et dans la base rebelle qui sera votre première occasion de contrôler Han. Ce sera ensuite au tour des pilotes de la résistance de sortir les Snowspeeder pour descendre les AT-ST (les droïdes à deux pattes) et les gros AT-AT (les droïdes à quatre pattes !). Mais les ennemis, à l'image du film, viendront à bout de votre vaisseau. C'est à pied que vous devez rejoindre votre X-Wing, et R2-D2, pour vous rendre dans le système Dagobah. Là, vous apprendrez à maîtriser la Force grâce à Yoda, le maître Jedi. Le "plus" de ce jeu réside dans l'amélioration technique de certains détails du jeu. En premier lieu, la possibilité d'utiliser la Force. En effet, Luke dispose d'un certain nombre de "sort" de force qui l'aident à venir à bout des forces du mal. Par exemple, il peut contrôler les esprits simples. D'autre part, la bonne maniabilité du sabre laser de Luke Skywalker (on s'y croit vraiment) permet même de renvoyer les tirs, tout en enchaînant avec une combinaisons d'attaques meurtrières. Enfin, ils ont enfin compris... on a droit aux codes d'accès des différents niveaux. On peut donc refaire ses niveaux préférés autant de fois que l'on veut. JVC a écouté les plaintes des consommateurs ! Tout est mieux. La maniabilité qui était parfois un "poquito" hasardeuse : le contrôle des sauts, beaucoup plus précis. Vous ne serez pas obligé de vous y reprendre une centaine de fois pour passer certains obstacles.
Pour les chanceux qui se procureront ce nouveau hit, signé Lucas Art/JVC (édité par Bandaï), je vous promet des heures superbes en pleine Guerre des Etoiles. Ma formation de Jedi n'est pas finie, je dois vite retourner aux commandes de mon X-Wing (GTI 16S) sur la planète Dagobah. Là, Maître Yoda m'apprendra la technique ultime pour affronter Vador. Que l'astuce soit avec vous !

Chewie Pitt.





Le dernier petit joujou de l'empire : une araignée complétement robotisée.



Les hauteurs regorgent de petits passages secrets où sont cachés des vies supplémentaires.





Il n'est pas facile de repérer votre petit ami dans la jungle tropicale. Une fois R2-D2 retrouvé vous pouvez essayer de trouver Yoda. Bonne chance, ce dernier est encore plus petit que ce droïd de dernière zone.

◄ Voici le boss des marais de la planète Dagobah. La première occasion se présente à vous : utilisez la force et faites en bon usage !



Vous avez enfin réussit à retrouver la petite sonde impériale, au milieu des glaces.

LES PERSONNAGES, L 'HISTOIRE

Luke Skywalker : (alias Franky le pur et dur) est originaire de la planète Tatooine où il a été élevé par sa tante et son oncle. Sa vie prend un autre cours quand il tombe sur R2-D2, le petit droïde. Suite à quoi, il est confronter à un héros de la Guerre des Clones, Obi-Wan Kenobi. Ce dernier se charge de débuter sa formation et lui explique qui fut son père. Il est inutile de vous préciser qu'il utilise l'arme du Jedi accompli qui appartenait à son père, le sabre laser (1). Ce dernier renvoie le tir des adversaires et lui permet de faire des accrobacies surprenantes. Bravo Sky Lucas !

Han Solo : (alias Jo la Frite) a tendance à se faire des ennemies. Malheuresement pour lui, Jabba the Hut pretend qu'il lui doit 225 000 crédits. C'est la raison pour laquelle Solo se retrouve avec une meute de chasseurs de prime aux fesses. Pour fuir, il possède le vaisseau le plus rapide de la galaxie : le Faucon Millenium. Sa philosophie de la vie est simple : quand y'a embrouille mieux vaut mettre les voiles. Après avoir dérobé des grenades (2) aux troupes de l'Empire, il leur retourne par chronopost ! Bravo Han Lucas !

Chewbacca le wookie : (alias Pitt) l'histoire de Chewie n'est pas très connu. On sait seulement que Han a sacrifié un poste d'officier impérial pour le sauver de l'esclavage. Entre les deux amis, il existe maintenant des liens uniques. Le Flame Spin (3) lui permet de tournoyer sur place en propulsant des flammes qui tuent tout ce qui bouge. Eh oui, Chewie fait encore dans la dentelle. Bravo ChewLucas

Princesse Leïa Organa : (alias Réginette) son père était un des architectes de la paix aprés la Guerre des Clones. Il fut l'un des premiers à voir un danger dans l'Empire. Il décide alors de lancer la rebellion. Il meurt lors de la destruction d'Alderaan, Leia a pris le relais en dirigeant les opérations. C'est la sœur secrète de Luke.

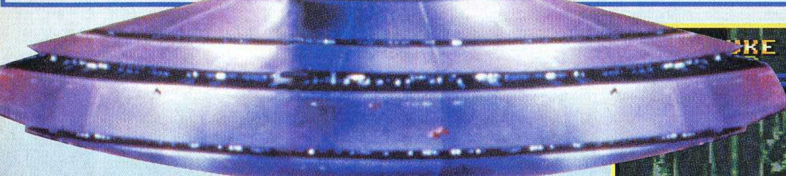




BIENTÔT DARK VADOR

Ce tableau signifie que la fin approche. N'oubliez pas d'utiliser les vertues de votre sabre pour renvoyer les tirs des mortiers parsemés dans le corridor. Les passages secrets sont nombreux alors cherchez un peu dans les hauteurs. De plus, les sorts de Force sont trés utiles dans ce tableau, alors puisque la consécration est proche : usez de la Force. Bravo Jedi Lucas !







La cité des nuages Bespin !

Enfin, vous allez pouvoir maîtriser la Force pour sauver l'humanité des griffes du mal.



Faîtes moi confiance, ces petits poissons ne rateront pas une occasion de vous "croquer".

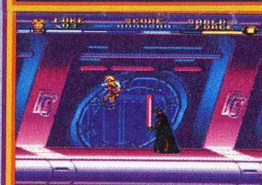
GEORGE LUCAS, LA SUITE...

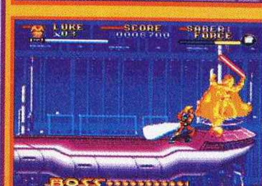


A grand homme, grands projets ! On a longtemps parlé, ou plutôt espéré, qu'Harrison Ford accepte de tourner un autre Indiana Jones. Eh bien ! Je suis en mesure de vous dire que c'est sûr ! Et même que c'est prévu pour l'été 95. Pour les fans de micro, je vous remet tout de suite dans le droit chemin, ce quatrième volet n'aura rien à voir avec le mythe de la Cité perdue d'Atlantide, mais plutôt sur... Top secret. En ce qui concerne la Guerre des Etoiles, vous avez peut être remarqué que la trilogie que nous connaissons traîte uniquement des épisodes IV, V et VI. Vraiment le monde à l'envers ! George Lucas nous prépare en ce momment même les trois premiers épisodes de cette formidable épopée. Les trois sont prévus pour 97,99 et 2001 (Odyssée de l'Espace, non ?) Les épisodes connus avaient toujours été un peu flou sur le passé de Dark Vador (alias Anakin Skywalker)...Mais qui vivra, verra ! Bravo Dark Lucas

SEIGNEUR VADOR









Comme vous le savez surement Luke affronte Dark Vador lors du combat final. Il faut bien que la Force explose son côté obscur. Ce mega baston se divise en trois rounds. Par trois fois, dans ce dernier niveau, vous vous retrouvez face à Vador ! La première rencontre consiste en une sorte d'évaluation de vos pouvoirs. Si vous le mettez en difficulté lors de la seconde rencontre, il use de la Force pour vous jeter au travers d'une baie vitrée. Dans la mesure où votre chute ne vous sera pas fatale, vous devrez le défier une dernière fois. Si vous êtes à cours de vie, utilisez le sort de guérison de la force ! Alors, pour vaincre Dark, c'est très simple : écartez-vous régulièrement de lui, il s'envolera pour atterrir juste derrière vous. Profiterez de son atterrissage pour le frapper ! Attention, devant l'adversité, il n'hésitera pas à vous balancer dans la tronche des éléments du décors ! Bravo Lucas... t'as la classe !





L'agilité de Chewie n'est pas des meilleures, vous devez donc utiliser sa force incroyable pour exploser ces petits cochons roses qui ont kidnappé 6PO. Faites toujours attention à ne pas trop utiliser le flame Spin de Chewie car il sert dans les situations très désespérées. Bonne Chance les petiots !



Un bonus bien efficace qui vous rend invincible pendant un court instant. Gérez-le bien !

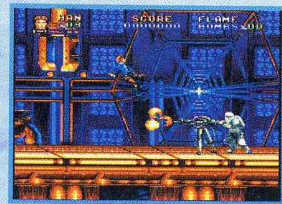


Le Wookie n'est pas là pour facliter les opérations de notre ami Chewbaccca !



On se demande pourquoi les troupes impériales entraînent Han dans cette direction. Encore un de ses "amis" qui lui veut du bien. Bonjour Lando ! Ne cherchez pas à combattre, fuyez.

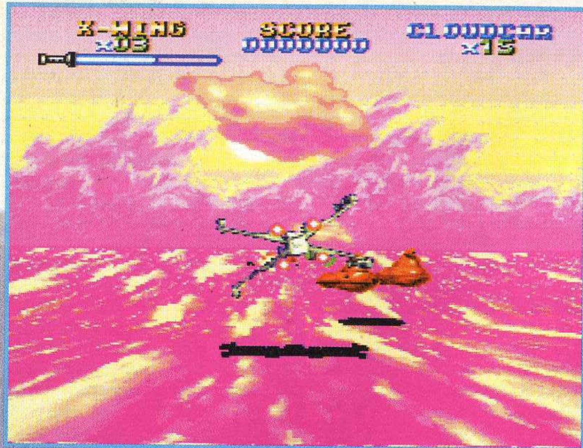
Chewbacca va aussi devoir retrouver les restes de C3-PO, le droïde qui parle 6 millions de dialectes.



Qui pourrait se douter que la fin est proche pour Solo ? C'est la glaciation carbonique qui l'attend au bout du couloir.

LES LIVRES : LA 3e TRILOGIE

Les épisodes 7, 8 et 9 de la saga de la Guerre des Etoiles sont sortis en librairie lors de ces deux dernières années. Trois livres à lire absolument pour les inconditionnels de Star Wars. Pour résumer, ils comptent l'histoire de Luke qui initie sa sœur Leia à la Force. Mais comme rien n'est facile dans le futur, un amiral de la flotte impériale parti en mission lors de la destruction de l'Etoile de la Mort réapparaît ! Il regroupe le restant des troupes et gagne du terrain... Et puis d'ailleurs, vous n'avez qu'à lire pour en savoir plus ! Bravo Lucasbook !



Aprés avoir fini sa formation de Jedi. Luke court à la rescousse de ses amis, dans la cité des nuages.

SI LA FORCE VOUS FAIT DÉFAULT, SACHEZ QUE BANZZAI DISPOSE DE SA PROPRE RÉSERVE D'ASTUCE (LA FOLLE HISTOIRE DE L'ESPACE). ALORS N'HÉSITEZ PAS UNE SECONDE,

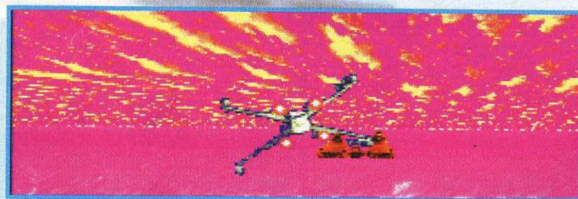
TAPEZ LE 3615 KONSOL

POUR LES CODES DES NIVEAUX DE SUPER EMPIRE SRIKES BACK ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTÉS (EQUINOX, NBA JAM...). MAITRE PITT VOUS DÉVOILE AUSSI DES TECHNIQUES ULTIMES DE MARAVE. ALORS À BIENTOT LES JEDIS !

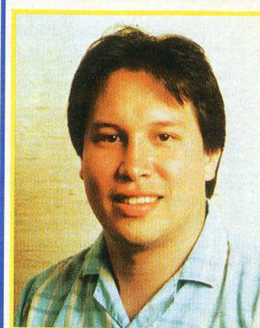


IDEAL LOISIRS VS. L'EMPIRE.

Les nostalgiques des anciennes figurines de Star Wars seront contents d'apprendre que la société de jouets "Ideal Loisirs" a décidé de relancer une gamme de jouets Micro Machines, inspirée de la Guerre des Etoiles. Tout les célèbres vaisseaux de cette trilogie sont au rendez-vous. De plus, vous pouvez même vous procurer les environnements finement détaillés, comme le sanctuaire des glaces de la planète Hoth, par exemple. Ces environnements sont accompagnés de figurines. Les vaisseaux seront disponible dès Mars 94 au prix d'environ 45 francs. Pour les environnements et les figurines (environ 110 francs), il faudra attendre septembre 94 . Que le jeu soit avec vous ! Et, bravo Lucastoys.



Un exemple de la progression des scènes en mode 7: la notion d'altitude est présente. Vous êtes ici sous les nuages qui bordent la cité de Bespin. Encore une fois vous devez abattre les vaisseaux de surveillance adversaire. Use the Force !



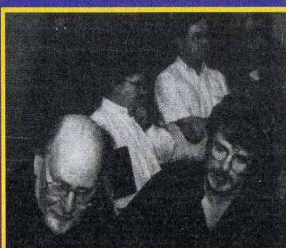
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY.

Quand on m'a annoncé la sortie de Super Empire Srikes Back, j'ai tout de suite téléphoné à Kalani Streicher, le concepteur du jeu. Après l'avoir littéralement assommé de questions, il a su résumer le tout en une phrase : "Avec 12 megabits, nous avons été capable de rajouter des aspects du jeu qu'ils nous avait été impossible de garder avec les 8 megabits de Super Star Wars". Si le premier volet de la Guerre des Etoiles n'était pas facile, c'était en partie à cause du manque de sauvegarde et de codes. C'est pourquoi, les programmeurs ont pensé aux codes, mais comme dit le proverbe : "On a jamais rien sans rien". En effet la difficulté a été réhaussé à l'image de la qualité du jeu. Que la force soit avec vous ! Donc : le jeu a plus de mode 7, des animations plus complètes, les graphismes sont plus détaillés et comportent des effets spéciaux. Pour conclure comme notre ami Kalani : "Super Empire Strikes Back" a été élaboré par la même équipe que "Super Star Wars", ils se sont pliés en quatre, pour en faire un jeu encore plus ahurissant que le précédent. Se plieront ils en douze pour le troisième volet de la guerre des étoiles ? On l'espère de toute notre force. Comme on dit dans le milieu : bravo Lucahurissant.

SKYWALKER RANCH

Ceux qui ont passé de longues heures à finir Super Star Wars, n'ont certainement pas oublié la bande originale de ce premier soft. Je vous rassure, Super Empire Strikes Back a aussi bénéficié de la musique du virtuose, John Williams. Pour les amateurs de bonne composition, je vous signale que John Williams n'en est pas à sa première production, puisqu'il a souvent collaboré avec Steven Spielberg. C'est d'ailleurs ce dernier qui a conseillé George Lucas pour le filon Williams. Le compositeur de la trilogie de la Guerre des Etoiles est aussi à l'origine de la série des non moins connus "Indiana Jones", "E.T", "Rencontre du Troisième Type", "Les Dents de la Mer", "Always", "Horizons Lointains", les "Supermans" et bien d'autre encore... Pour faire dans l'actualité, "Jurassic Park", c'est encore lui ! En ce qui concerne l'enregistrement de l'Empire, il s'est fait à Abbey Road, Londres. La qualité sonore du studio était équivalente à celle d'une cathédrale, ce qui leur a permis de ne pas travailler en abbatiale (à vos dicos). Mais Londres, très eloigné d'hollywood, nécessitait un déplacement tout de même assez long et fatiguant. Suite à quoi, Lucas a promis à Williams de construire un studio d'enregistrement d'une exceptionnelle qualité accoustique. Ce qui est dit, est dit... Skywalker Sound est la réalisation de se rêve. Le "Skywalker Ranch" est à proximité de San Francisco et surtout, est devenu le nec plus ultra en matière d'enregistrement symphonique. Bravohohoho Lucas !





ET L'HISTOIRE CONTINUE...

JVC est un des éditeurs qui prend le plus de plaisir à nous proposer des jeux difficiles. C'est pourquoi nous, pauv' pigistes de Banzzaï avons décidé de vous donner un apperçu de la présentation de fin de l'Empire. Ceux qui finiront le jeu apprendront qu'ils leur restent à accomplir le troisième volet pour vraiment maîtriser la Force. Eh oui, la suite de l'Empire est donc prévue pour Décembre 94. C'est toujours Kalani Streicher et son équipe qui nous offriront ce petit plaisir. Bravo Lucas III !









Utilisez la force pour trouver des passages plus faciles. Mais n'en abusez pas, sinon... Y'a plus ! Pour en récupérer, attraper les fioles vertes qui apparaissent en tuant les ennemis.

LOGITHEQUE

A sa sortie, Super Star Wars (sur Super Nintendo) écrasait déjà bons nombres de jeux. Le deuxième volet ayant tiré les leçons des erreurs du premier, Super Empire Strikes Back est techniquement un jeu plus interressant. Les nombreuses scènes en mode 7 sont bien faites. La musique aussi a évolué, comme les graphismes d'ailleurs. Bref, on a vraiment l'impression que l'équipe de Lucas Arts a écouté les critiques qui ont émergé à la sortie du premier pour en faire de la dynamite. Bravoboum Lucas !

POUR ou CONTRE

△ Le nom à lui tout seul contribue largement à augmenter l'intérêt du jeu. Qui n'a pas rêvé de devenir un Jedi ?

△ La musique est parmi les meilleures qui soient. Tant au niveau composition qu'au niveau qualité sonore.

△ La variété des tableaux et les codes apportent vraiment beaucoup de plaisir.

▽ L'animation du personnage n'est pas encore assez bonne. Peut-être un manque de megabits ?

ARCADE/ACTION

JVC - 1 JOUEUR

Enfin une adaptation cinématographique où l'on prend autant de plaisir à jouer qu'à regarder.

GRAPHISME	92%
ANIMATION	92%
SON	98%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	95%

INTERÊT 94%



ROCK 'N' ROLL RACING

TEST SUPER NINTENDO

Twistez, Jerkez, Funkez, rapez, speedez, dérapez, explosez-vous avec vos adversaires ! Ça va swinguer dans les chaumières avec la nouvelle petite Bombe de chez Interplay. Rendez-vous compte : vous participez à un championnat de course automobile intergalactique, d'une grande renommée. Dans un avenir lointain, où les voyages spatiaux sont monnaies courantes, accrochez-vous bien, voici : Rock'n Roll Racing !

Pour faire la pole position face aux meilleurs pilotes mutants de la galaxie, vous n'avez pas 36 solutions ! Avec 20,000 $ en poche vous devez gérer la saison comme un pro. Il est évident que vos résultats influent sur vos gains. Donc, plus vous gagnez... ben, plus vous empochez ! Au fur et à mesure que le championnat avance, vous transformez votre véhicule (meilleur moteur, meilleure essence, meilleure suspension, etc.).

Cinq caisses d'enfer !

Tout au long de votre campagne, vous pouvez utiliser cinq véhicules : le "Dirt Devil", le "Marauder", l'"Air Blade", le "Battle Trak" et l'"havac". Ces bolides peuvent être équipés différemment, suivant la somme d'argent dont vous disposez. La gamme des produits proposées allant du petit laser au rayon dernier cri à tête chercheuse. Eh oui, c'est plus simple d'exploser le concurrent que de le doubler. Bien sûr, les petites variantes du genre nitro, mines et plasma sont aussi au rendez-vous.

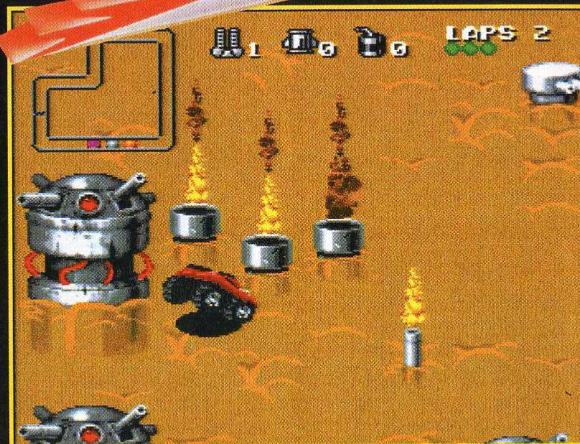
mètres de conduite comme l'inertie et les dérapages sont présents. D'autre part vous évoluez dans un décors en 3D isométrique. Bref, vous disposez de réalisme et de fiction. Interplay n'a pas lésiné sur les options, vous avez la possibilité de jouer à deux que ce soit en saison ou plus simplement en Battle Mode.

Votre mission : latter...

Le Battle Mode consiste en l'annihilation de vos adversaires (c'est de loin ce que je préfère). Quant à la saison de "Rock'n Roll Racing", elle se déroule sur 6 planètes. Pour être le champion absolu, vous devez remporter la coupe en division B puis en division A, sur chacune des six planètes ! Différentes pistes vous attendent : Bogmire (terre), New Mojave (kaki) et NHO (glace). Pour accéder à Inferno, je précise d'ailleurs qu'il faut arriver au bout du jeu en mode guerrier, sinon, vous n'aurez jamais la gloire totale et absolue. J'imagine que vous connaissez tous le fabuleux proverbe de Pitt : "Où y'a tutures, y'a cheat". Eh bien, sachez qu'il est possible de jouer avec Olaf des "Lost Vikings". Le choix des conducteurs est varié. Pour mieux choisir, vous fonctionnez sur une base de quatre paramètres : l'accélération, la vitesse de pointe, la maniabilité et le saut. A vous de trouver la meilleure combinaison pour remporter le plus grand nombre de courses.



Si Bogmire vous intéresse, sachez qu'en mode Rookie vous n'irez pas plus loin. Alors un petit effort !



Tant pis pour vous, il faut savoir décélérer même dans les virages dangereux. D'autant plus que les ennemis peuvent vous jarreter dans les décors.



Encore une occasion de vous maravez la tête contre les petits voisins. Le Battle Mode est très bien fait : il n'y a aucun ralentissement à deux.

En plus de l'armement, il est nécessaire de travailler sur le châssis. Eh oui ! Le moteur est évolutif comme la carrosserie, les suspensions et les pneus. Ces deux dernières caractéristiques disparaissent lorsque vous faites l'acquisition du Battle Trak muni de chenilles. Il en va de même pour l'havac, un aéroglisseur ultra moderne. Ne vous inquiétez pas le côté simulation n'a pas été négligée. Les para-

Et ça reste entre nous !

Bon, je vous le dit maintenant c'est Olaf le viking, alors n'hésitez pas, composez le 36-70-53-89 (8,76 F l'appel et puis 2,19/mn ; Editeur Pressimage.) vous en saurez encore plus. Tout les 2 niveaux (A et B), vous affrontez un nouveau champion représentant de la planète. En général, ils vous font découvrir de nouveaux chars d'assaut capables de dépasser les autres...
Pour finir, si le rythme dément des parties ne suffit pas pour vous convaincre alors peut être que les bandes originales de "Born to be wild" et la série Peter Gun (repris par les Blues Brothers) le feront. Sur ce, que le plus pourri d'entre les pourris gagne ! Pas de pitié pour les faibles !

Pitt, le viking dangereux.



KATARINA LYONS, c'est son nom. Le pilote le plus sexy de la galaxie après moi. Il paraît qu'elle a un lien de parenté avec Lionel. Info ou intox ? On attend les réponses...



Bon ben je suis un peu d'accord avec vous : cette bagnole, elle n'est pas mal ! D'abord ce qui me plaît c'est la couleur. J'ai un faible pour le rouge. Les roquettes dans la calandre, c'est pas mal aussi. Mais les bagages on les mets où ?

What a wonderfull world !

Voici un petit échantillon des 6 mondes présents dans Rock'n Roll Racing. Vous affrontez à chaque fois un nouveau champion, plus méchant que le plus méchant ! Remarquez la température indiquée en dessous du nom de chaque planète. Elle vous révèle l'aspect que prend l'environnement en fonction des conditions climatiques.













LA PLANETE DES GLACES

La planète des glaces n'est pas des plus faciles à négocier. Vous pouvez acheter l'havac (un aéroglisseur), car les pneus ont perdu leur efficacité sur le verglas. Je signale que les monticules de neige disséminés sur le parcours vous stoppent net dans votre progression. De plus, les bonus jaunes et blancs servent respectivement à gagner "mucho dinero" et à remettre votre armure à neuf. Je conseille à tous les amateurs de toujours finir une saison, même si vous disposez de suffisamment de points de qualification pour passer au niveau suivant. Ainsi, vous économisez du fric pour rentabiliser l'achat d'un autre bolide et éventuellement mieux défoncer l'ennemi juré.

Ce circuit, comme vous pouvez le noter est composé de deux virages à angle droit, de quatre chicanes et de deux épingles. Les concurrents tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. Soignez vos trajectoires et évitez les travers. La victoire est au bout...

Attention trois plaques de
de cet oval (!) (impossible de doubler dan
roues de votre véhicule ! Enfin, la flèche rou











"Les armes fatales"

Voici les 5 véhicules dont vous disposez pour remporter la victoire : Dirt Devil (1), Marauder (2), Air Blade (3, Battle Trak (4) et Havac (5). Chacun d'entre eux peut être équipé de plusieurs façons. C'est à vous de juger. Je vous conseille d'augmenter les caractéristiques du véhicule avant de vous armer jusqu'au dents : laser à tête chercheuse, nitro, mines à éclater, plasma gun, ressorts, huiles, mines, rogues missiles. Utilisez les mines aux intersections, ainsi vous touchez plus de véhicules adverses. Pas de pitié pour les microbes de dernière zone. Si ça ne suffit pas, poussez les autres en dehors de la piste.

PERSOS À LA CARTE

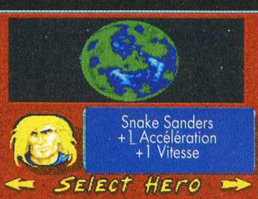
















Vous disposez de six personnages avec des caractéristiques toutes différentes : l'accélération, la vitesse, la maniabilité et le saut. Le choix est difficile et dépend surtout de votre conduite. Mais je rassure tout de suite les moins bons. Olaf, des "Lost Vikings", est le plus complet, comme vous le voyez trois de ses caractéristiques sont au dessus de la mormale.





Si vous avez assez de points, vous pouvez passer à la division suivante sans courir toutes les courses.



La remise des coupes est toujours un moment émouvant dans la vie d'un pilote.





La triste fin d'un pilote qui, j'en suis sûr, devait avoir beaucoup de talent. Tu parles, l'abruti qui c'est fait coincer par les autres s'appelle Pitt le nul !



Drakonis est une planète un peu glauque, c'est donc à vous de faire des feux de joie avec les adversaires.



Heureux seront les combattants qui parviendront jusqu'à New Mojave. Pendant ce temps Pitt pleure...

Vous ne pouvez pas accéder à ce monde si vous ne jouez pas en mode expert. Cela dit je pense qu'il faut s'entraîner dans les modes plus faciles avant. Le mode Rookie est trop simple alors faites un effort !

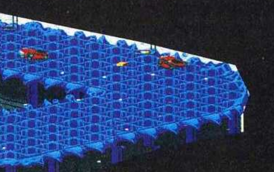
ÇA C'EST DU MANCHE !

B : Accélération
YXA : missiles
LR+pad : direction
Si ces derniers sont appuyés en simultané, vous tournez de façon plus rapide. Mais faites attention car votre véhicule ralentit. Conseil de Pitt : Au démarrage, laissez les autres accélérer comme des dingues et donc s'infliger des dégâts. Puis mettez la sauce... Logique.



LOGITHEQUE

la panoplie des jeux de course est vaste sur Super Nintendo. Mais elle s'amoindrit si on considère "Rock'n Roll Racing" comme une simu/arcade puisqu'on peut désintégrer l'adversaire pour ralentir sa progression. Le seul jeu qui me vienne à l'esprit est le grandissime Super Mario Kart. Les deux jeux se différencient de plusieurs manières. Pour commencer la vue en mode 7 de Mario contre la 3D isométrique de Rock. Le mode 7 facilite le contrôle du Kart. Même si les options sont plus nombreuses dans Rock, elles sont moins intéressantes que dans Mario Kart. De plus la musique est vraiment meilleure chez Interplay. A vous de choisir.



..., placées aux endroits les plus stratégiques ...lignes droites) attendent avec impatience les ...ccélère le bolide qui passe dessus...

POUR ou CONTRE

- **La musique est excellente, d'autant plus que ce sont des reprises de bon vieux Rocks.**
- **La grande variété des options et les passwords sont un plus.**
- **L'ambiance très Rock des personnages donnent de la couleur au jeu.**
- **Une bonne maniabilité pour de la 3D isométrique.**
- **Les grands aléas de la 3D isométrique avec ses effets visuels à vous faire sortir de vos gonds (gag).**

ARCADE/ACTION

OCEAN - 1 A 2 JOUEURS

Interplay innove encore une fois après Lost Vikings et Clayfighters. A quand une autre petite merveille...

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	95%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 92%



350 450

TEST SUPER NINTENDO

Time Trax

Les bons jeux d'arcade/action sont une denrée rare sur la Super Nintendo. Le dernier en date, sorti il y a quatre mois, répondait au nom de Super Turrican. Bref, Time Trax prend enfin le relais. Il raconte la fantastique histoire d'un homme pas comme les autres, Darian Lambert....

Darian Lambert est un jeune homme de 32 ans. Il vit au XXIIe siècle et se porte comme un charme. Jusqu'au jour où il apprend qu'il est doté de capacités physiques et intellectuelles extraordinaires. Tu m'étonnes, il court le 100 mètres en 8 secondes et possède un Q.I de 204 points ! Bref, il carbure au super le loulou. Le gouvernement apprend la chose et en fait immédiatement un super agent secret.
Sa première mission : démanteler une organisation secrète... Cette dernière veut contrôler la planète en instaurant un climat de terreur. Voilà donc le scénario de Time Trax qui, j'en suis sur, vous tient déjà en haleine ! Si si !
Darian a une mission à résoudre... donc : vous aussi. Dirigez-le à travers 8 niveaux remplis d'ennemis, de pièges, de bonus et de boss ! Vous acceptez ? Alors tout commence dans une usine de banlieue. Elle est infestée de gardiens armés de matraques, de machines larguant des lasers, de piques... Vous sautez d'une plateforme à une autre, vous cassez du méchant avec de bons coups de lattes mais aussi, avec votre revolver. Vous évitez les pics de fers, les barils fous, les poseurs de bombes et enfin, vous sauvez des otages... Bref, le topo habituel du jeu d'arcade/action. Sachez tout de même que le challenge est de taille et que le jeu demeure très "hard", même en mode easy. Votre barre d'énergie se trouve en haut à gauche, méfiez-vous elle descend très, très, vite. Heureusement, elle augmente quand vous ramassez des bonus, idem pour la puissance de votre arme. Pour obtenir des continues, récoltez les nombreuses lettres disséminées ça et là. Si vous cherchez bien, vous trouverez aussi des passages secrets renfermants des vies et des points.


Au fait, si vous êtes coincé dans Time Trax ou un autre jeu, consultez le 3615 Konsol !


Vous descendez dans les bas-fonds de la ville. C'est pour cela qu'il fait noir. Heureusement, vous détenez une lampe. Elle éclaire les lieux.

Ne loupez pas le boss !

Vous vous tapez donc les loubards du coin et atteignez finalement le boss de fin de niveau, assez méchant je dois dire. En l'éliminant, vous accédez au niveau suivant mais avant, vous recevez un message de votre chef. Il vous félicite et indique aussi quelle sera votre mission suivante. Evidemment, l'action est la même que précédemment, mais les ennemis et les boss changent, comme les décors d'ailleurs. Au fur et à mesure de la mission, vous passez par les laboratoires, le musée, l'usine chimique, la forêt et la jungle, pour finir en beauté. Tous les décors de ces niveaux sont dotés de superbes graphismes : normal c'est la Super Nintendo ! Vous croyez que Malibu Games, l'éditeur de ce jeu, s'est contenté de mettre au programme quelques niveaux et des bonus ? Eh bien non, détrompez-vous ! Hormis les niveaux "plateformiesques", vous participez à deux stages des plus intéressants et des plus novateurs. Dans l'un, vous pilotez une moto et tirez sur un hélico, dans l'autre, vous dirigez un scotter des mers et cartonnez une étrange machine. Ces deux missions, géniales, proposent de superbes effets en mode 7. Renseignement ultime : sachez qu'en appuyant sur le bouton X, vous déclenchez votre arme spéciale : le ralentisseur qui ralentit (!) considérablement l'action. Cela vous permet ainsi de voir et d'esquiver facilement les attaques ennemies. Voilà, je crois vous avoir tout dit de Time Trax si ce n'est que la jouabilité est assez fantastique. Darian Lambert répond au doigt et à l'œil, c'est donc un véritable plaisir de le diriger.
Concluons, concluons. Time Trax se révèle comme un modèle dans le domaine de l'arcade/action. Pourquoi ? Tous les ingrédients sont réunis pour que le jeu devienne un hit : action, jouabilité, musiques détonnantes, etc. Sans oublier évidemment les nombreux passages secrets rendant votre recherche plus longue et plus intéressante ! Un seul problème : la difficulté va en repousser plus d'un (à bon entendeur...).

D.A.V, David l'Agent Vénéré.

L'équipement de base de l'agent secret

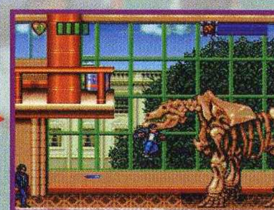




LES ANIMATIONS

Notre agent secret se meut comme notre rédac chef, on dirait un félin. Suivez son exemple, vous deviendrez rapidement un bon gymnaste...


Esquivage de laser. Ça c'est du sport ! Attention tout de même à la nana de droite, elle n'a vraiment pas l'air de rigoler !


La tête de ce dinosaure va vous tomber dessus. Un bon mal de crane en perspective !


Attention à ces bonhommes. Ils posent des bombes sans prévenir, c'est très dangereux.


Ce n'est pas bien de se précipiter. La preuve, vous tombez sur les piques.

Presque le Chemin des Dames !

Ça vient à peine de commencer et voilà qu'un gardien vous traque (un peu comme le T1000 dans Terminator 2) (1). Bon ce n'est pas grave, vous le passez sans aucun problème. De plus, vous atteignez une caisse remplie de bonus (2). Ensuite, vous sautez sur une haute plateforme (3), puis encore une autre où se trouve un objet indispensable pour la bonne marche de votre aventure (4). Ramassez le et foncez droit devant jusqu'à ce qu'une horde d'ennemis vous arrête (5). Explosez-les tous un par un, mais attention aux suivants, encore plus coriaces (6). Cette fois-ci, il faut vraiment utiliser les grands moyens ! Par exmple, le ralentisseur.



DES BOSS VRAIMENT... ULTIMES



Ce loubard veut vous casser en deux. Brisez lui les dents !



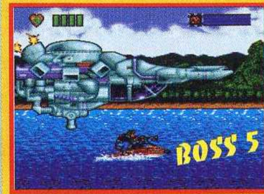
Essayez de vous accrochez aux plateformes pour l'atteindre plus facilement.



Tirez dans le tas avec votre pistolet !



Ne visez pas l'enclume mais la pierre de métal (à votre droite).



Là aussi, cartonnez comme un bourrin (ou comme Pitt).



Boss final : employez votre arme spéciale pour éviter de facheuses surprises. Mais n'oubliez pas de tirer quand même !



SUR LE BOUT DES DOIGTS !

Y : vous tirez sur l'ennemi.*
B : sautez comme la gazelle.
X : utilisez votre ralentisseur.
* Il faut préciser qu'auprès de l'ennemi, le tir est impossible, Darian se defend avec ses poings ou ses pieds.

LES BONUS


Ramassez cent pièces et vous obtenez une vie


Une lettre pour les continues. L'étoile du bonheur.


Un big mac donne un point de vie ! Ca se passe comme ça...


Une canette de coksse.


Un bouquin.


Un coup de poing.


Ici, vous devez courir plus vite que votre ombre car cette machine à piques se rapproche dangereusement. De plus, un poseur de bombe vous barre la route.


Chaque fois que vous les touchez, ces grilles vous retirent deux ou trois points d'énergie. Ne foncez donc pas comme un aveugle et restez sur vos gardes !



POUR ou CONTRE

- △ Une très grande durée de vie.
- △ De nombreux passages secrets.
- ▽ La difficulté est trop élevée.
- ▽ Trop peu de point de vie.

ARCADE/ACTION

MALIBU GAMES – 1 JOUEUR

Si vous recherchez de l'action, un bon jeu et des heures de plaisir, Time Trax vous est destiné !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	87%
SON	84%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	91%

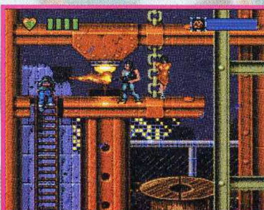


CASSAGE D'ENNEMIS






Vous éliminez vos adversaires de deux manières : en les frappant de près (au corps à corps) ou en utilisant votre arme de loin (le revolver). Personnellement, je préfère largement le corps à corps !


Je me demande bien ce qui va vous arriver si vous restez sous ces flammes... Peut-être allez-vous ressembler à Damien ou Niky Lauda, deux très célèbre brûlés.



Après chaque mission, vous recevez les félicitations du chef mais aussi, ses instructions pour l'étape suivante. Elles vous permettent de continuer sans aucun problème.

LOGITHEQUE

Comme je l'ai dit auparavant, Time Trax ressemble énormément à Super Turrican. Ce dernier propose une action bien plus soutenue et des musiques vraiment géniales (on se fait souvent un sound test de ces musiques à la rédac). De plus, les niveaux sont bien plus vastes et l'animation plus rapide. Enfin, les bonus et passages secrets pullulent comme ce n'est pas permis. C'est sûrement à ce niveau là que Super Turrican l'emporte haut la main.
Bref, tout est mieux dans Super turrican. Pas grave, vous prendrez quand même votre pied avec Time Trax, un soft qui carbure vraiment au Super (sans plomb... Ah, ah, ah !).



TEST

SUPER NINTENDO

Hollywood... les superstars, les starlettes, les plateaux de tournage de la MGM, le soleil, les paillettes... Eh oui, c'est un peu le rêve de tout le monde de visiter les coulisses des grandes productions. Tecmagik vous offre la possibilité de devenir une star grâce à notre amie, la Panthère Rose. Tout aurait donc été pour le mieux dans le meilleur des mondes, sans l'empêcheur de tourner en rond de service : j'ai nommé l'inspecteur Clousot !

PINK GOES TO HOLLYWOOD



Cette aventure de la Panthère Rose, comme vous le devinez, se déroule dans les studios de la MGM, à Hollywood. Là, Pink évolue à travers les décors les plus fous : la forêt de Sherwood et ses archers (sauce Clousot) ou encore le frigo des studios qui vous mène jusqu'à une grosse dinde ! D'ailleurs, vous rentrerez à l'intérieur, histoire d'être confronté à la injection dynamique version bombe aérosol à peinture rose. Vous disposez aussi de quelques bonus : des grues, des parapluies, des ponts amovibles, des escaliers et un tapis volant. Facile de se trimbaler avec sa petite grue personnalisée ! Les étoiles, parsemées tout au long du jeu, donne accès à des stages de bonus secrets où les bonus pleuvent à gogo. Sur le navire de barbe rose, les pirates sont



Pink fait de la concurrence à Harisson Ford, peut être pour lui piquer son rôle dans le prochain Indy. En tous cas, je crois qu'elle est arrivée au bout du rouleau...

farce la plus épicée qu'il m'est été donné de voir, depuis longtemps. Le charme de ce soft réside surtout dans la réussite des programmeurs à restituer l'ambiance du dessin animé. Les décors sont toujours aussi simples, très jazz et les couleurs, très "Pink" ! Je suis sûr que les amateurs de bonne musique sont déjà en train de médire sur mon compte. Alors là, je les rassure tout de suite : la bande originale du film d'Henri Mancini est là et bien là. D'ailleurs, les mélodies ajoutées respectent scrupuleusement son art. Un vrai régal de notes !

Décidément, il ne recule devant rien le grand méchant Clousot : il a acheté un mig à la Luftwaffe.

Rien que de l'humour

Bon, venons en au plat de résistance. Dans le style plates-formes on a déjà donné, mais la Panthère Rose innove avec de l'humour présent tout au long de son périple. Par exemple, votre arme : un super pistolet à tous des sosies du Sherlock Holmes, plus bêtes que l'ombre de la semelle de sa chaussure gauche trouée. Je ne vous parle même pas des fantômes du manoir hanté ou des demi-tarzans et des demi-Clousots qui peuplent la jungle tropicale des jardins de la MGM . Les fans de vitesse seront ravis de pouvoir faire courir la Panthère Rose à travers les niveaux. Eh oui, la fuite est une alternative sur laquelle vous devez vous rabattre fréquemment pour éviter les petits Clousot skieurs, du Kilimanjapink du frigo, qui vous prennent pour un remonte pente. Cependant, tout n'est pas rose, ce soft souffre tout de même de petits problèmes de maniabilité qui sont plus qu'énervants. Si vous chutez, vous devrez dans la plupart des cas reprendre le niveau depuis le début. Mais la mission du testeur fou n'est-elle pas un éternel recommencement ? Les fans de la Panthère Rose trouveront, c'est sûr, du plaisir à jouer. Les programmeurs se sont démenés pour vous replonger dans les aventures rocambolesques de la Panthère des gouttières, la plus connue des coulisses d'Hollywood. Bon, j'ai un rendez-vous important aux studios MGM, pour un nouveau dessin animée... vous voulez le nom ? Pink Pitt et Bronco Jo de la Mancha sur les traces de l'inspecteur Gillette, le dynamiteur de textes le plus infâme à l'Ouest du Pecos.

Pitt Rose alias Pitt Vert.





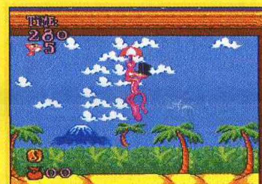
Le célèbre et talentueux Peter Sellers à joué tous les rôles de Clousot au cinéma... Eh bien moi je peux, d'ores et déjà, vous dire qu'on m'a proposé le rôle et que je l'ai accepté !



Pour aller plus vite la grue de Pink !



Un tapis, un escalier, une panthère !



Non, le pepin n'est pas un parachute.



Et en plus Pink construit des ponts !

LE CONSTRUCTION KIT DE PINK

Balèze la panthère, elle est capable de vous monter un petit chantier de travaux immobilier en quelques secondes. Pour utiliser ces options, il faut trouver des pièces à l'effigie d'un escalier, d'un crochet... Bref, lorsque vous insérez ces tokens dans les jolies parcmètres : bingo, vous accédez à la suite du stage.



Voici un des stages secrets auquel vous accédez par le biais des bonus étoiles bien planqués.

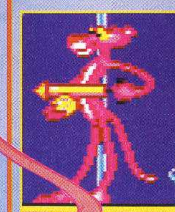
LA VIE EN ROSE



Pink assure une réception de saut digne du grand Carl.



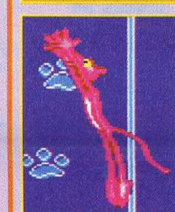
Tant que Pink porte un haut de forme, il ne peut rien lui arriver. Alors essayez de le garder un maximum !



Non, ce n'est pas une pompe à insecticide! C'est juste l'arme ultime de Pink : le méga-flingue !



Quand vous lachez le paddle, Pink essaye d'enruhmer tous ces concitoyens en faisant tournoyer sa queue ! Moi, j'y arrive toujours pas !



Au niveau de la détente verticale, la Panthère Rose aurait très bien pu jouer aux Chicago Bulls ! Et ta sœur...



Eh oui, quand Pink se prend un coup de latte dans la trombine, elle souffre !

En fonction des tableaux dans lesquelles vous évoluez, Pink est coiffée d'un chapeau toujours plus fou que le précédent. Comme vous le voyez sur ces images, l'humour est omniprésent à travers toute la partie. Quand vous arrêtez de jouer, la panthère joue avec sa queue...

LE TRAIN SIFFLERA TROIS PINK !





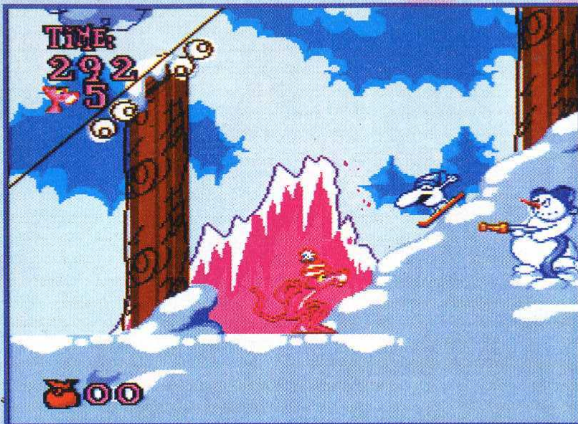
Les studios de la MGM vous emmènent dans le fin fond du Far West. La pièce qui se situe en haut à gauche de la map est extrêmement importante puisqu'elle sert à construire le pont à droite. Cela dit il faut tout de même éviter les petites bottes qui vous écrasent les paluches. Au fait ne vous inquiétez pas si vous voyez des vaches volées, c'est tout à fait normal !

HAPPY BIRTHDAY

1994, la Panthère Rose fête ses trente ans ! Faites moi confiance, elle en a fait bon usage. 226 épisodes diffusés à travers le monde et une collaboration avec David Niven et Peter Sellers, pour de longs métrages complètement loufoques. La Panthère Rose est aussi la mascotte de la "Starlight Foundation" (une œuvre américaine de bienfaisance) et, pour finir, depuis septembre 93, aux US, une nouvelle série de dessins animées a débarqué. Je précise aussi que sa popularité est au zénith, elle est plus grande que celle des Tiny Toons, de Tom and Jerry et de la famille Pierre à Feu. Sans oublier la mélodie de Mancini qui a fait le tour du monde.

30 ans !





Pour éviter le tir nourri du bonhomme de neige et l'arrivée de Clouzot, le roi du Kilomètre Lancé, Pinky s'apprête à battre le record du monde de vol en altitude !

LOGITHEQUE

Je ne vais pas vous énumérer la liste de tout les jeux de plates-formes sur la Super Nintendo, il me faudrait plusieurs numéros de Banzzaï. Par contre je pense qu'il est judicieux de comparer Pink goes to Hollywood aux autres adaptations de dessin animée. La popularité de la Panthère Rose a enterré les adaptations comme Batman, les Tortues Ninjas ou Tom et Jerry moins connues, mais elle n'est pas à la hauteur des Toons et de Magical Quest. Cependant la bande originale donne au jeu une ambiance unique.

POUR AVOIR TOUS LES TRUCS ET ASTUCES DE LA PANTHERE ROSE : BRANCHEZ-VOUS SUR LE MEILLEUR SERVEUR DU MONDE 3615 KONSOL...



POUR ou CONTRE

- La bande sonore est d'enfer.
- Les graphismes sont fidèles au style du dessin animé.
- Beaucoup d'humour, ça fait du bien de temps en temps !
- Lion ne l'aime pas ! (faut dire, il est un peu bourrin !)
- La maniabilité n'est pas toujours au rendez-vous.

PLATEFORMES

TECMAGIK – 1 JOUEUR

Une adaptation que les panthèrophiles, et les autres, apprécieront à sa juste valeur !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	93%
JOUABILITÉ	83%
DURÉE DE VIE	89%

INTERÊT 88%

400 500

TEST
SUPER NINTENDO

Fidèles lecteurs, vous avez sûrement remarqué que nous finissons absolument tous les jeux que nous testons. Avec Plok, nous n'avons pas failli à la règle ! Et je peux vous dire que ce jeu est mega-archi-hyper-super dur. De plus, d'après nos services de renseignements, nous sommes les seuls à l'avoir terminé en mode normal (l'exploit de l'année 94 !). Vous comprenez à présent pourquoi nous sommes les meilleurs ? Allez, embrayons sur le jeu en question... Dans la catégories des jeux de plates-formes, Plok raconte les vacances mouvementées d'un personnage attachant sur une île lointaine...

PLOK

Coton, son île natale, est décomposée en plusieurs stages (tous dotés d'un graphismes mignons et colorés). Chaque stage est représenté sur une map gigantesque, un peu comme dans Super Mario World. Ils sont infestés d'ennemis, de pièges, de gouffres, de surprises et de bonus. Bref, tout ce qu'il y a de plus habituel dans un jeu de plates-formes.

Plok se transforme !

L'originalité de Plok réside dans votre système d'attaque/défense.



C'est pas bien ça. Cette puce se cahe dans un coin et vous attend tranquillement. Eclatez la !

Pour passer certaines épreuves ou pour vaincre l'ennemi, vous lancez vos jambes et vos bras. Vous les balancez donc sur vos ennemis, un par un, jusqu'à ce que vous soyez complètement démembré ! Le problème, vous l'avez sans doute deviné, c'est qu'à force d'envoyer vos membres, ils finissent par se perdre... Pour les récupérer, c'est simple, retrouvez le cintre où ils vous attendent ! Sinon, trouvez le paquet cadeau... Dès que vous le saisissez, vous vous transformez en cow-boy, en martien, en robot, etc. Pour mieux vous défendre, vous disposez d'abeilles que vous dirigez sur l'ennemi avec le bouton X. Elles foncent sans aucune pitié (pour les récupérer, récoltez quelques bonus). Enfin, si vous désirez piquer une petite colère, appuyez sur les boutons L et R. Plok nous fait alors une grimace d'enfer et fonce en boule. Sachez aussi qu'en appuyant sur le bouton A, Plok se roule en boule et fait un bond gigantesque. C'est très utile pour esquiver toutes les bestioles du coin. Vous perdez évidemment de la vie en vous y frottant. Attention, la barre d'énergie située en bas à gauche descend très vite !

Le drapeau...

Quand vous retrouvez le drapeau, hissez-le. Manque de chance ce n'est pas le bon ! La colère monte en vous, mais vu que vous êtes gentil et civilisé, vous continuez votre recherche vers un autre stage et ainsi de suite... jusqu'à ce que vous trouviez le bon. A ce moment, vous combattez le méga boss de l'île. Il est plutôt difficile à passer, soyez donc très prudent... Voilà comment se résume la première partie de Plok. Tout content d'avoir battu le méchant monstre qui faisait régner la terreur, vous prenez une semaine de repos. Quand vous retournez sur Coton... horreur ! Elle est maintenant infestée de vilains monstres, plus terribles que les précédents. Je fais surtout allusion à ceux qui se cachent dans des œufs. Vous devez tous les tuer pour retrouver le fameux drapeau. Vous recommencez donc votre quête et retournez dans votre maison.

A côté d'elle se trouve une statue honorant votre grand-père. Ancien aventurier, il a recherché durant sa jeunesse une formidable amulette, capable d'anéantir tous les monstres de la planète. Eh oui, l'amulette serait justement la solution à tous vos problèmes. Malheureusement, vous ne savez pas où elle se trouve ! Pas grave, vous là chercherez plus tard. C'est maintenant l'heure du repos et du dodo. Vous tombez en plein sommeil et faites un étrange rêve. Vous retournez cinquante ans en arrière pendant que votre grand-père cherchait l'étrange amulette. On s'y croirait vraiment car l'action se déroule en noir et blanc, histoire d'accentuer encore plus le retour en arrière. Comme vous, il traverse de nombreux stages sur une île inconnue, éclatent des ennemis, ramasse des bonus... mais il ne hisse plus des drapeaux à la fin des stages. Non, il déterre des objets enfouis dans le sable. Il espère ainsi retrouver l'amulette...

En fait, elle se "cache" dans le repère du boss de l'île, il doit donc lui faire la peau pour l'obtenir. Une fois la mission accomplie, il retourne sur l'Ile Coton pour se reposer et cache l'amulette sous la statue... Rooon Pchiii ! Le rêve est fini, la couleur revient, Plok se réveille. Miracle ! La statue bouge et l'amulette magique apparaît. Vous pouvez continuer votre aventure ! Vous explorez de nouveaux stages (bien plus compliqués que les précédents) et combattez d'autres boss pour que la paix revienne sur l'île... Comme d'habitude quoi ! Après avoir passé toutes ces épreuves, vous accédez finalement à la grotte secrète. Là se trouve le "Final" Boss. Avant de l'affronter, vous devez passez 7 stages vraiment terribles : dans chacun d'eux, vous trouvez un cadeau. Cette fois-ci, il ne vous transforme pas en perso bizarre mais vous octroie un véhicule, alors au programme : un vaisseau spatial, un char d'assaut, une voiture, une moto... l'éclate totale, dans des stages super hards. Vous affrontez enfin le boss final :

Le mouvement, c'est la vie !



Vous sautez tel le cabri...



... et retombez sur vos jambes.



Vous glissez alors sur une pente...



... et marchez pendant quelques mètres. Comme tout le monde !



Vous ressautez et tirez sur un quelconque ennemi.



Finalement, vous vous roulez en boule et esquivez tous les dangers.

UNE PETITE BALLADE ?

Dans les sept derniers stages, vous obtenez un véhicule pour vous déplacer. Ne croyez pas que ce sera une partie de plaisir, au contraire ! Tous les tages sont très longs et infestés d'ennemis !



Avec le monocycle, vous vous déplacez rapidement et sautez très haut.



Avec la moto, ça speed vraiment à fond la caisse.



La voiture ne possède pas de bons amortisseurs car elle gigote beaucoup.



Cet engin spatial accélère très rapidement. Soyez donc prudent.



Après la moto, le ressort spatial. Il répond au doigt et à l'œil !



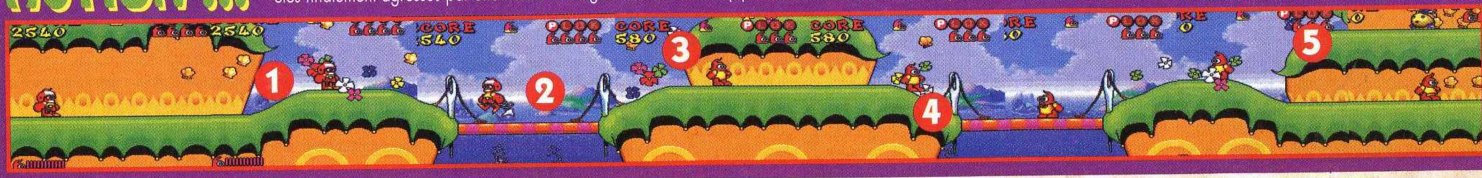
L'hélicoptère possède un seul défaut : une inertie trop importante.



Quand vous tirez avec le char d'assaut, vous reculez d'un bon mètre.

ACTION !!!

Votre aventure débute et vous montez une petite pente (1). Vous arrivez ensuite sur un pont (2) surveillé par de méchants poissons (sûrement des piranhas). Vous passez tout ce beau monde sans problème (3) et atteignez un autre pont (4). Comme d'habitude, vous éclatez tout sur votre passage avec une facilité qui n'a d'égal que ma force. Vous êtes finalement agressés par une horde sauvage de sauteurs fous (5). Bonne chance et bon courage !



Ils sont affreux !

Un monde pas comme les autres !


Vous combattez les deux frères Bobine. Faites en sorte qu'ils ne vous écrasent pas la figure !


Une méchante araignée vous barre le passage. Cassez lui tout d'abord les jambes !

L'ILE ANCIENNE

C'est l'endroit ou se déroule l'aventure de votre grand père. Ne vous inquiétez pas si l'action se déroule complètement en noir et blanc, c'est tout à fait normal. Les programmeurs ont jugé bon de retirer la couleur pour rendre l'atmosphère aussi réelle que possible. Heureusement que cela ne dure pas très longtemps.


Tirez sur les mains géantes pour que l'énorme tête apparaisse.


Cette fois-ci, c'est grand-père qui affronte les frères Bobine. Ils sont maintenant trois et sont décidés à prendre leur revanche.

L'île centrale

Coton est le lieu où débute votre aventure. Divisée en plusieurs stages, cette île est infernale. Vous verrez sur votre route des ennemis bizzares, des pièges ultimes, des passages secrets et enfin plusieurs boss. Bonne chance !


Boss Final : la mère de toutes le puces fait enfin son apparition. Visez d'abord le corps pour l'affaiblir, puis visez la tête pour l'anéantir.

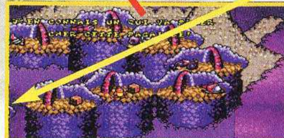

Tirez sur les boules du bas pour que des piques apparaissent en haut. Ils éclatent alors le "ballons". Vous devrez les cartonner !

L'ILE DES FRERES BOBINE

Elle ne recelle pas beaucoup de pièges. Vous la passerez donc sans aucun problème. Méfiez-vous quand même de certains endroits où les traitres agissent rapidement et sans bavures. Enfin, anéantissez les frères Bobine pour pouvoir retourner sur Y.

LE SOUTERRAIN

Il se compose en sept stages (tous très long). Chacun d'eux vous met aux commandes d'un véhicule extrèmement difficile à piloter (char d'assaut, voiture, moto, hélicoptère...). De plus, vous affrontez dans cette même île le Boss Final, la mère de toutes les puces... Que la force soit avec vous ! Vous en aurez vraiment besoin !



Eh bah voilà ! J'y suis arrivé. J'ai fini Plok et je peux maintenant vous présenter la map totale du jeu. Ca a vraiment été très dur, croyez moi sur parole ! Essayez d'en faire autant et constatez par la même occasion que nous sommes le seul magazine européen à vous présenter cet événement !



la mère de tous les monstres. Elle est terrible, sans pitié et plus horrible que Pitt. Bref, foncez-lui dans le lard sans hésiter et s'en est FINI (pour le jeu, pas pour mon article). Au fait, je dois vous dire que des messages apparaissent à chacune de vos action (en français si vous le désirez ou pourquoi pas en anglais !) et que le jeu est bien dur (5 vies seulement au départ). Heureusement, vous pouvez obtenir des Continues en ramassant de petits bonus (on vous le signale en allumant la "barre" Plok, en haut à droite de l'écran). Enfin, Plok possède une jouabilité excellente et des musiques excitantes (j'ai passé des heures à les siffloter).
Dernière minute : sachez que finir Plok relève de l'exploit. La difficulté atteint même un niveau Ultime... Mais procurez-vous le, si vous désirez quand même vous éclater sur un jeu de plates-formes sympathique !

Impossible n'est pas DAV.

Ne m'approchez pas !






Plok possède 4 moyens pour se défendre : les poings (1), les abeilles (2), le "roulage" en boule (3) et l'énervement Utime (4). Personnellement, je préfère la castagne avec les poings !


Pour atteindre de hautes plateforme, vous utilisez parfois une fusée.



DES BONUS, CA VOUS REMET UN HOMME EN FORME !






Les bonus du jeu sont bien plus important qu'on ne le croit.
1) Ramassez ce bonus en quantité pour augmentez le bonus Plok.
2) Le diamant vous rend invincible durant quelques secondes.
3) Le cadeau vous transforme en un personnage tout bizzare.
4) Avec la scie, foncez sur vos ennemis sans rien risquer.

LES ENNEMIS

Ces six ennemis ne font parti que des quelques affreux du jeu. On vous les montre afin que vous sachiez ce qui vous attend dans votre aventure.







Ca coince dans Plok ? Une énigme résiste ? Pas de problème, tous les renseignements nécessaire se trouvent sur le 3615 Konsol

LOGITHEQUE

Plok est le concentré des nombreux jeux de plateformes disponibles sur Super Nintendo : map à la Mario, animation à la Mr Nutz, graphismes à la Magical Quest... Bref, toutes les bonnes idées nécessaires à un bon jeu de plateforme sont réunies. Que demander de plus sinon la perfection ?

POUR ou CONTRE

- △ Les plus jeune apprécieront beaucoup Plok.
- △ De très jolis graphismes.
- △ Les énigmes de certains niveaux ajoutent un plus à l'interet général
- ▽ Quasiment impossible de finir le jeu en mode normal.

ARCADE/ACTION

TRADEWEST - 1 JOUEUR

Plok est un modèle du genre. Dommage qu'il soit aussi difficile !

GRAPHISME	88%
ANIMATION	89%
SON	91%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	95%

INTERÊT 89%

350 450

TEST SUPER NINTENDO

Val d Isère CHAMPIONSHIP

Communiqué du Jeudi 31 mars 1994 - 17h22 : après les avalanches survenues tout au long de l'hivers, le bilan s'élève à 3 titres moribons et 1 cartouche disparue. Aujourd'hui, les équipes de secours de Loriciel ont entrepris les dernières recherches. L'opération s'est révélé très positive. En effet, les fouilles ont permis de découvrir le Jean-Claude Killy de la simulation de ski. J'ai nommé Albert la Bomba : le roi de Val d'Isère Championship.

Le monde du jeu vidéo pensait avoir trouvé toutes les façons d'exploiter les simulations de sport d'hivers. Le désespoir était à son paroxysme. Les éditeurs en venaient à créer des jeux injouable pour sortir du lot. Quand, heureusement pour nous, l'imagination et les ressources des terriens, sans limites d'ailleurs, ont trouvé la solution au problème. La perspective de Val d'Isère, en mode 7 avec un relief étonnamment présent, est excellente et jouit d'une vitesse jamais égalée. Cette rapidité du jeu donne un coup de pouce à ce genre de simulation. N'oublions pas que Super Empire Strikes Back et ses scènes en Snowspeeder utilisent aussi ce principe mais à plus petite échelle. Preuve que ce système va faire fureur chez les éditeurs en particulier ceux qui pondent des simus sportives. En plus de la rapidité, les graphismes sont bien travaillés. Même s'ils sont "un poquito" répétitifs. A cela, je répond tout simplement : "Snow is Snow" (pour les incultes, neige est neige, homme est homme, je suis moi, moi je suis... STOP à la philo !). De retour sur les pistes ensoleillées de Val d'Isère, je peux vous dire que le second point troublant du jeu concerne la jouablilité. Eh oui, la quasi perfection est au rendez-vous...

Cet abruti surfe entre les lignes.

Impec' la simu !

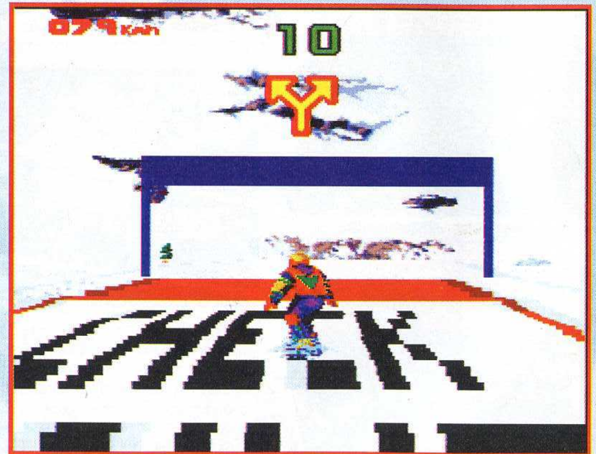
Les programmeurs n'ont pas négligé le contrôle de votre skieur. On le remarque tout de suite avec le nombre important de sprites réalisés pour le mouvement. Le pas du patineur de chaque début d'épreuves de ski est criant de vérité ! Avec la profusion de simus de ski, je pensais pouvoir critiquer quelques choses. Mais j'ai dû déchanter vite fait, bien fait ! Loriciel innove vraiment avec l'épreuve de Snowboard. Seul petit détail, vous skiez sur les même pistes en surf et en ski... Mais c'est vrai qu'on est toujours à Val d'Isère.

Le tableau des options est relativement bien fourni, puisqu'on peut skier en compétition ou faire du hors piste gentiment. Vous n'imaginez pas les misères qu'on vous réserve. Dans la série des scooters des neiges dingos, du brouillard à couper au couteau, de la nuit bien noire qui vous tombe dessus (à moins que ce ne soit l'éclipse du siècle) vous serez plus que rassasié. J'irais plus loin en disant que la frustration de ne pas gagnez le "check point" à temps m'a mis les nerfs à vif plus d'une fois ! La touche finale réside dans les bruitages hyperréalistes indispensable au timing du joueur. Bref, un jeu indispensable pour tous les simulocrates en herbe !

Pitt le roi du chasse neige.



Pour se repérer dans les montagnes de Val d'Isère, observez les pieds du skieur.

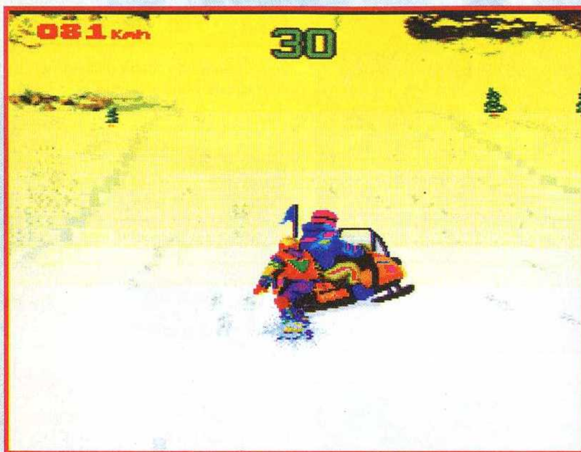


Quand vous passez le "Check Point" vous disposez de nouveau d'une poignée de secondes pour finir l'étape ou le challenge. Il a fallut trois semaines à Pitt pour parvenir au premier Check. Après on a pris tous les risques, on l'a dopé !



Comme si on ne vous cherchait pas assez de misères, même vos semblables en ont après vous.

Le photographe qui a pris cette photo est mort une demi seconde après !



Il ne vous reste plus qu'à éviter les scooters des neiges qui vous ont outrageseument coupé la route. Le meilleur moyen d'éviter la cata, c'est de sauter par dessus !



Quand on traverse un brouillard pareil soit on fait sa dernière prière, soit on achète un sonar. Malgré les panneaux de direction le passage est dur !

Surfin' Val d'Isère

- Dans la panade.
- Les turbos freins.
- Une main à terre.
- Un petit saut.
- Un aérial, histoire de frimer un peu.

Les bronzés font du ski

- Le mega schuss.
- La poussée du départ.
- Dans les choux.
- Dérapage maximum.
- Hop, le grand écart.

ski : descente

Dans cette épreuve de descente en ski, vous devez dévaler à toute berzingue la piste afin de vous qualifier pour la course suivante des championnats du monde. Il est conseillé d'éviter les bosses, car elles ne vous permettent pas d'accélérer. Votre principal adversaire : un dénommé Philippe !



Passer entre les portes sinon vous serez pénalisez de 2 secondes.



Il faudrait que quelqu'un lui explique que ce n'est pas Noël.



Le freinage ultime s'impose pour ne pas sortir de la piste.

géant

L'épreuve du géant peut représenter quelques petits problèmes... Si vous ne prenez pas vos virages en décélérant de temps en temps, vous êtes gratifié d'une jolie pénalité de 2 secondes par portes loupées. N'essayez pas de passer sur le piquet, vous ne couperez pas à la faute.



Les portes sont assez éloignées, prenez quelques petites libertés.



La vitesse, en mode 7 en relief, vous emmêle parfois les pédales.



C'est pas demain la veille que vous battrez Philippe, le valeureux.

slalom

La dernière épreuve de Slalom est sans aucun doute la plus simple. En effet, il suffit de rester dans l'axe central de la piste en donnant quelques petits coups pour tourner autour des piquets. Enfin une occasion de battre le fantastique, l'inénarrable... l'indomptable Philippe. Qui est Philippe ? Encore une question qui restera sans réponse...



Comme vous le voyez les piquets sont très rapprochés.



Est ce que Philippe, alias la bombe, va battre votre chrono.



Qu'est ce qu'on ne ferait pas pour impressionner les belles fifilles.

surf : descente

La descente en surf des neiges se passe sur la même piste que celle du ski. A vous de trouver les petites différences au niveau de la maniabilité et vitesse. Tout dépend du style que vous adaptez. Est ce vous bourriner sans jamais lâcher le bouton d'accélération ou faites vous dans la dentelle ?



La vitesse incontrôlable nécessite la mise en marche des aérofreins.



C'est pas trop tôt, depuis le temps que je pensais l'avoir passée.



De cette façon on me prend tout de suite pour un crack.

géant

En ski cette discipline n'était pas évidente, alors imaginez un peu le résultat quand vous êtes sur une planche. Une seule solution : placer des implants de contrôle psychique sur le surf ou trouver un super fart à ski. Voilà qui ne devrait pas trop réjouir le grand, le beau... bref, le fameux Philippe.



Foncez à travers les portes, vous gagnerez sans doute...



Soyez sur les nerfs à chaque départ pour faire une bonne course !



Et paf ! Vous n'aviez qu'à regarder le chemin plus attentivement.

slalom

Le surf n'est pas évident à contrôler à grandes vitesses. Pour être sur de ne pas avoir un compteur de pénalités élevé, je vous conseille de bien doser votre vitesse. Il faut savoir que des grands écarts, par rapport à l'axe central de la piste, vous font atrocement ralentir. Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner un max pour montrer à tout Val d'Isère que vous êtes le meilleur d'entre les meilleurs.



Plus facile de passer les portes sur une planche que sur deux skis...

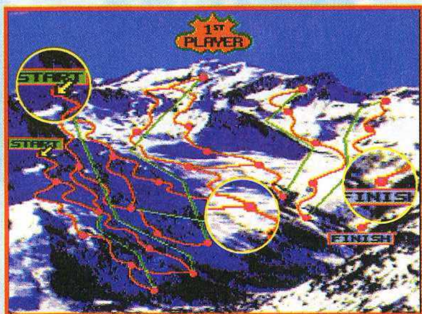


Aidez-vous d'une main pour les virages les plus secs.



J'adore les panneaux à affichage numérique de la chez Loriciel.

TRAJECTOIRES ?





Une vue d'ensemble des pistes de Val d'Isère. Trouvez la sortie du labyrinthe. Profitez du téléphérique pour vous reposer, après l'effort surhumain que vous avez déployé lors de la descente. Il faut toujours faire attention au chemin que l'on empreinte au moment d'une bifurcation. Si vous faites un choix rapide et non réfléchi, vous allez recommencer ad vitam eternam le même parcours. Les pistes rouges représentent les descentes, les vertes, moins nombreuses sont les remontes pentes. Les points rouges symbolisent les checks points qui vous octroient quelques secondes (très précieuses) de plus. Mon seul et unique conseil : "Que la force soit en vous". Et la chance aussi !

Pour les fanatiques de sports de glisse, le seul moyen d'arriver au terme du jeu est encore de tenter un petit 3615 Konsol, un cheat mode d'importance vous attend !





Comme sur les pistes noires, c'est la hantise du verglas. Cassé ou pas cassé ?



Une plaque de soupe au milieu de la piste de descente... J'y crois pas !

SURFIN JOYPAD

- **B :** accélération
- **X :** aérofrein
- **Y, L :** virage sec à gauche
- **A, R :** virage sec à droite

Après des heures et des heures de descente, on a pu constater que lors des épreuves, il vallait mieux se tenir au centre de la piste. En effet il devient alors possible de gérer les virages. On arrive presque à godiller avec le skieur.

LOGITHEQUE

Pour une première, c'est une réussite. Val d'Isère, grâce ses innovations techniques écrase toute la concurrence, sur d'autres consoles. On sent tout de suite que les programmeurs Loriciel ont créé une vrai simulation de ski et de snowboard. Pour cela ils ont utilisé à la perfection le mode 7. La notion de relief est unique. Elle fera sans aucun doute date chez les éditeurs.

POUR ou CONTRE

- △ **L'animation est super rapide et utilise bien le mode 7. La notion de relief en zoom est superbe.**
- △ **Les bruitages sont excellents et vous plongent dans l'ambiance dès le début de la partie.**
- △ **Le réalisme du jeu est tel, qu'on s'y croirait vraiment.**
- ▽ **Les actions sont un petit peu trop répétitives en compétition.**

ARCADE/ACTION

LORICIEL – 1 à 2 JOUEURS

Loriciel innove avec Val d'Isère et on peut le dire : jamais une simulation de ski n'a été aussi réussi.!

GRAPHISME	87%
ANIMATION	93%
SON	88%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	94%

INTERÊT 92%

400 500

TEST SUPER NINTENDO

CLAY FIGHTER

Connaissez-vous la nouvelle mode ? Eh bien, c'est la mode des "Fighter". Alors, sachez que maintenant pour vendre, il faut placer le mot "Fighter" dans le titre ! Mais, il faut vous dire tout de suite, que ce qui fait vendre le jeu, c'est la baston. Remarque, avec Fighter dedans, ça va pas être un clone de Tetris... Et puis d'ailleurs, la baston, ça se vend depuis que Capcom a lancé la mode avec le mythique Street Fighter... Enfin bref, tout ça pour vous dire que de tous les clones de SF2 du marché, nombreux sont ceux qui ont rejoint directement les placards. Pour une fois qu'on en tient un bon, on vous en fait un test !

L'autre jour, alors qu'on était dans la salle de test en train de se faire un petit Street, voilà t-y pas que Franky (le bosco) arrive en courant comme un fou. "Planquez vous ! Y'a Ocean qui vient nous présenter des jeux !". A ces mots, un grand tremblement anime la salle de test ; tout le monde se lève pour ranger précipitemment le foutoir ambiant, cacher les canettes de Coca qui permettent de suivre David à la trace, ranger les paddles et les cartouches qui servent de plancher à nos petons et enlever les poster un peu "spéciaux" que Pitt accroche d'habitude sur les murs, la bave au coin de la bouche...

Le costaud de chez Ocean nous arrive avec un grand sourire et, ô surprise, les mains presque vides. Il sort juste un jeu de sa poche et nous dit d'un air solennel, grave et presque académique : "Mes petits amis voici Clay Fighter, le dernier jeu de baston de chez..."

A ces mots, la salle se vide à une vitesse incroyable, les uns pretextant un texte à conclure, les autres un besoin pressant. En effet, le seul qui ait la force psychologique nécessaire au test d'un jeu de baston, c'est bien moi. L'exception qui confirme la règle, c'est David qui a partagé le test de Street Turbo, avec...moi !

Une tape amicale dans le dos, Mr Ocean allume la console et me tend un pad. "Bonne chance, p'tit gars !", me dit il en tournant les talons, un ricanement glauque l'accompagne, il s'en retourne à la rédac tailler une bavette avec Franky le cosmonaute...

Devenez Maître...

Huit personnages, un peu étranges, ont pour but ultime d'atteindre le rang de "maître du cirque". Pour ce faire, ces shmurtz vont devoir se battre entre eux au cours d'une série de duels sanglants. Laissez-moi vous présenter ces pseudo combattants. Bad Mr Frosty, vulgaire bonhomme de neige au sourire sadique. Taffy, un tortellini désarticulé. Tiny, le catcheur au sourire irréductible. The Blob, peut prendre l'apparence qu'il désire. Blue Suede Goo, la copie conforme d'Elvis. Ickybod Clay, la citrouille qui se bat comme Ryu. Helga, la seule femelle du jeu, avec un penchant pour les chants vikings (?). Et enfin Bonker, un clown vicieux qui aime les tartes à la crème. Pour s'en mettre plein la tronche, nos héros vont devoir se battre à la "Street Fighter".

Chacun possède sa panoplie de coups de poings et de coups de pieds, la possibilité de sauter, de se protéger et de balancer des coups spéciaux renversants. Seulement, à ce niveaux, le jeu repompe purement et simplement Street Fighter... Les programmeurs ont cependant ajouté une originalité. En effet, les personnages ont été digitalisés à partir de vraies figurines, histoire de donner plus de relief aux personnages. Résultat : les sprites ressemblent à des image de synthèse ; c'est du meilleur goût et ça tape dans l'oeil (aïe)! Mais pour en venir aux décors, c'est malheureusement l'inégalité totale. Certains sont de toute beauté (Frosty), d'autres sont horribles (Blob) ; mais bon, rien de bien transcendant quand on est dans le feu brûlant et chaud de l'action. Mais comme d'hab' ce qu'il y a de plus jouissif c'est encore de se fritter à deux joueurs. Je préviens tout de suite les habitués de Street : la maniabilité leur semblera moins bonne. En effet les programmeurs ont copié celle de Street (même les enchaînements sont là) sans toutefois l'atteindre. De toute façon, on est là pour se fendre la pèche sévère, et pas pour mettre une raclée atomique à son petit copain (ou copine). Ceci, les programmeurs d'Interplay l'ont très bien compris.

Au niveau sonore, je donne un bon point pour la musique d'intro, composée à partir de digitalisations et un très bon point pour les voix digits du jeu. Par exemple, lors de la présentation du combat on entend très distinctement : "Ladies and Gentlemen..." avec l'annonce des noms des combattants etc.. Du côté du moins bon, on peut dire que les musiques consistent surtout en une vagues suites de notes sans diversités. Mais là encore, le volume est tellement faible qu'on se laisse bercer par la douce violence des bruitages.

Voilà, Clay Fighter n'est pas le tombeur de Street, mais il a le mérite de proposer une idée de départ originale, peut être pas assez bien exploitée... Une animation meilleure aurait été la bienvenue. De toute façon, Clay fighter 2 est en préparation et on éspère qu'une fois de plus Ocean pourra le distribuer. En tous cas, pour le moment, voilà du fun en perspective !

Bad Mr Lion, pour rugir de plaisir.



Taffy ne se rend pas compte du risque qu'il prend en sautant impunément sur Ickybod Clay. Ce dernier s'apprête à décocher un méchant coup.



Voici en personne, le dernier boss que vous rencontrerez une fois les autres adversaires défaits. C'est un assemblage de bouboules qui vous veut bien du mal.



The Blob peut prendre diverses apparences lors de ses prestations. Ici, il vient de gagner le match.

BAD MR FROSTY

IL AIME : LA NEIGE
IL N'AIME PAS : LE FEU
IL VEUT : L'HIVER
MÉTIER : DÉMINEUR
SA DEVISE : GLACER !



TAFFY

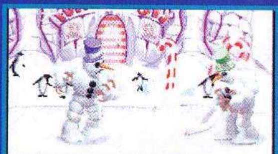
IL AIME : LES BONBONS
IL N'AIME PAS : LE DENTISTE
IL VEUT : DES BONBONS !
MÉTIER : VENDEUR DE BONBONS.
SA DEVISE : SE TENDRE



COUPS SPECIAUX : BAD MR FROSTY



Il se transforme en boule de neige vivante. A n'importe quelle hauteur.



Le gros coup d'épaule en fonçant, y'a que ça de vrai. On est bien d'accord.



"Crachage" de boule de neige à la Dhalsim. C'est le même mouvement.



Un Dragon Punch avec le dos.Non, en fait c'est un mega coup de boule.



Une glissade qui passe sous certains projectiles. Utile si bien utilisé.



Lancement de boule de neige froide et blanche. Celle qui tombe durant l'hiver.

COUPS SPECIAUX : TAFFY



Faire exprès de tomber KO, voilà une idée originale. Et même utile.



Le tournoiement "fonçant" qui tape et qui frappe. Et qui chante et qui danse.



Un "fonçage" avec le poing qui peut aussi se faire en l'air. Joli non ?



Le tournoiement qui vole dans les airs. Anti saut pour calmer le méchant

COUPS SPECIAUX : THE BLOB


La glissade toute bizarre. Si elle ne vous plaît pas, et bien c'est pareil.


Une sorte de Dragon Punch étrange. Il retombe derrière l'adversaire.


"Fonçage" avec la tête droit devant. The Blob a souvent la migraine.



La scie circulaire, un coup extrêmement dangereux. Il coupe l'autre en deux.


"Crachage" de boule de feu, genre Marilyn Monroe. Quelle moue !

THE BLOB

IL AIME : L'ARGILE
IL N'AIME PAS : LES CHEVEUX
IL VEUT : DE L'ARGILE
MÉTIER : POTIER
SA DEVISE : REBONDIR !



Shoryuken ! pourrait crier Ickybod Clay, réalisant une attaque fortement inspirée du Dragon Punch de Ryu. On ne s'en plaint pas, d'accord ?



Bad Mr Frosty, le bonhomme de neige décongelé, se bat devant son château de glace. Cet endroit étrange est envahit par les pingouins qui aiment le spectacle. Frosty, fabriqué par des gosses, aimerait bien leur faire une grosse tête, vu la tronche qu'il se tape.



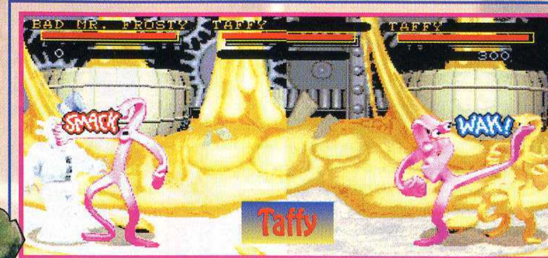
Tiny, le lutteur de l'apocalypse, se bat dans une arène romaine. Cette dernière est envahie par les lions qui ne sont pas bien méchants, mais terriblement ridicules. Tiny est un catcheur "chelou" qui a voulu ressembler à Zangief, mais malheureusement, il n'a pas la barbe.



Blue Suede Goo, le rocker ringard, se bat sur un piano géant entouré de flammes de l'enfer. En fait, c'est le piano d'Elvis, mais ne le répétez pas. Mr Blue est un fan invertébré (comme les insectes), d'Elvis Presley. Il ne supporte pas la musique classique, le pauvre.



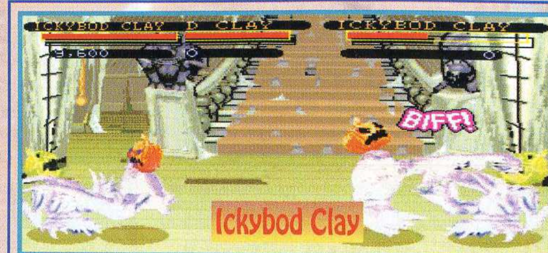
Helga, la grosse chanteuse viking, se bat dans un théâtre. Dans ce théâtre, il n'y a que des pièces de vikings et de baston. Helga est la fille d'une chanteuse, elle même fille de chanteuse etc... Elle ne vit que pour le chant depuis sa naissance et c'est tant mieux pour elle.



Taffy, la nouille solide, se bat dans une sorte d'usine. On y fabrique une sorte de substance gluante qui possède pleins de propriétés bizarres. Taffy vient de nulle part et aimerait bien trouver quelques muscles pour enrober sa carcasse plutôt faiblarde.



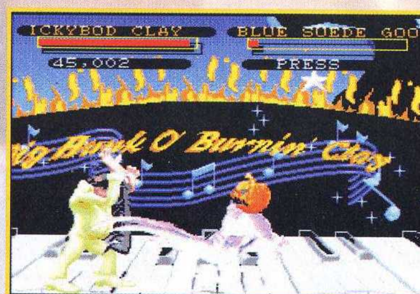
The Blob, masse visqueuse et gluante, se bat sur une planète étrange et verte. En fait, on ne sait pas où elle se situe, mais on sait qu'elle est réellement moche. Blob peut prendre la forme qu'il veut pour martyriser ses adversaires, mais il n'aime pas la gelée de menthe.



Ickybod Clay, le fantôme à tête de citrouille, se bat dans un château hanté. Ce château aurait, paraît-il, appartenu aux arrières grands parents de Mr Georges. Icky a sa tête de citrouille depuis qu'il a voulu faire peur aux gosses durant Halloween. Ils l'ont collé au sol et l'ont dépouillé.



Bonker, le clown pas marrant, se bat dans un endroit bizarre traversé par une rivière étrange. Cet endroit est en fait l'appartement de Djabouni, redécoré pour l'occasion. Bonker a copié ses techniques de combat sur Sagat. C'est un fan des kick boxers thaïlandais. En effet, il a toutes les photos de Sagat et de Vandamme collés dans sa chambre. Il s'entraîne durement dans l'espoir de pouvoir les égaler un jour ou l'autre.


La protection est importante dans Clay Fighter. Icky vient de se faire contrer et Mr Blue prépare une attaque spéciale.


On s'amuse comme on peut. Les deux fantômes citrouilles disparaissent en même temps en faisant coucou à la caméra. Ils ne sont pas bourrés


Tout comme dans Street Fighter, les combattants tombent KO après plusieurs coups. Les enchaînements sont de rigueur dans ces cas là. A vous de les découvrir.

COUPS SPECIAUX : TINY


Je fonce avec le poing vers le haut et ça fait très mal par où ça passe.


Une boule à la blanka qui peut se faire dans les airs et aussi vers le haut.


Je fonce encore avec le poing, mais pas de la même façon cette fois-ci.

COUPS SPECIAUX : HELGA

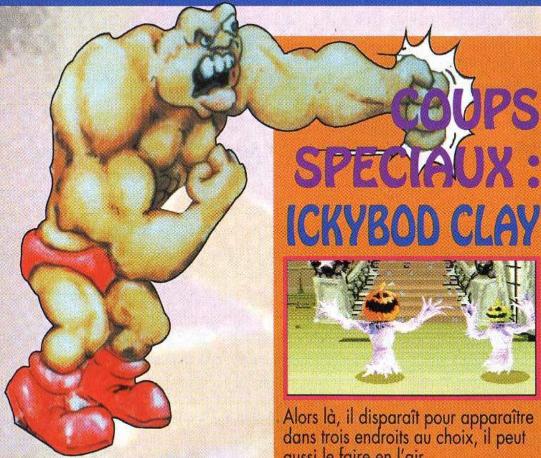

Gros coup de fesses dans ta tête. Ça fait tout un cours d'anatomie.


Grand coup d'aisselle pour rouler les confiseries de Pitt.



Le chant de la mort, qui casse les oreilles et qui enlève de l'énergie.


La méga vrille, pour rendre Dhalsim jaloux. Et il sera pas content.



COUPS SPECIAUX : ICKYBOD CLAY


Alors là, il disparaît pour apparaître dans trois endroits au choix, il peut aussi le faire en l'air.


"Fonçage" à la M.Bison. Possibilité de le faire en l'air.


Le Dragon Punch, repompé allègrement sur Mr R., demeurant au 2, Fighter street ! La pompe existe, il faut s'en servir sans vergogne.


La bouboule de feufeu.

COUPS SPECIAUX : BONKER


Hou ah, ah hou : le super coup spécial. Ecrasement facial.


La fleur qui lance de l'eau et qui bouffe les projectiles. Mais bon, quoi. Il faut avoir de supers réflexes pour réussir à le placer.


"Ecartelage" et tournoiement ultime. C'est super rigolo, non ?


Boule de feu vers le haut. On peut aussi le faire vers le bas.

TINY
IL AIME : LA COULEUR
IL N'AIME PAS : PLEURNICHER
IL VEUT : DU COMBAT
MÉTIER : CORDONNIER
SA DEVISE : DÉTRUIRE !



HELGA
ELLE AIME : LA BOUFFE
ELLE N'AIME PAS : LA SALADE
ELLE VEUT : DES GATEAUX
MÉTIER : CHANTEUSE
SA DEVISE : MANGER !



BONKER
IL AIME : LES TARTES
IL N'AIME PAS : PLEURER
IL VEUT : DES SONNETTES
MÉTIER : CLOWN
SA DEVISE : JOUER !

ICKYBOD
IL AIME : LA NUIT
IL N'AIME PAS : LE JOUR
IL VEUT : LA NUIT
MÉTIER : "EFFRAYEUR"
SA DEVISE : COURIR !

COUPS SPECIAUX : BLUE SUEDE GOO


Lancement de quatre notes de musiques à la suite, mortel si non paré.


Coup de cheveux, les cheveux au vent. Ah que coucoul.


Grand coup de cheveux, pour couper en deux l'adversaire.


Lancement d'une seule note de musique, pour donner le rythme aux ennemis. Vous avez compris.

BLUE SUEDE GOO
IL AIME : LA MUSIQUE
IL N'AIME PAS : HELGA
IL VEUT : UNE GUITARE
MÉTIER : MUSICOS
SA DEVISE : OH BABY !


Quand on tire une gueule comme celle de Tiny, c'est qu'on vient de se prendre un "fonçage" façon Icky. N'est-ce pas ?



LOGITHEQUE

On ne peut pas dire que Clay Fighter soit une nouveauté totale. En effet, il est pompé à 100% sur l'ultime Street Fighter 2. Mêmes mouvements pour les coups spéciaux, même système de jeu... En fait la seule nouveauté concerne les personnages digitalisés qui apportent un côté vraiment marrant. Ceux qui ne recherchent pas la subtilité pourront se procurer Clay Fighter sans remords.

POUR ou CONTRE

- △ Des personnages originaux.
- △ Des digits vocales superbes
- △ Une suite déjà en préparation !
- ▽ Une repompe sans vergogne de Street
- ▽ Les musiques auraient pu être meilleures.

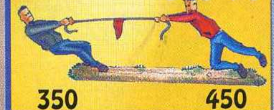
ARCADE/ACTION

OCEAN – 1 à 2 JOUEURS

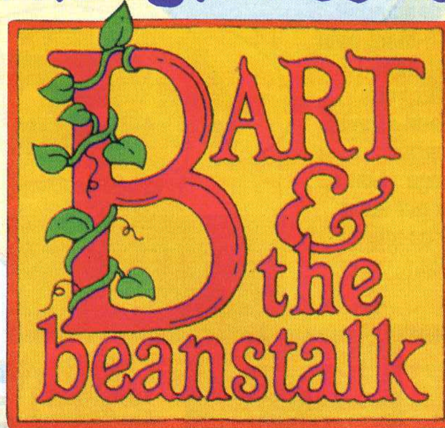
Un jeu de baston de plus sur le marché. Mais celui-ci apporte humour et bonne humeur à tous les joueurs.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	83%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 90%



THE SIMPSONS



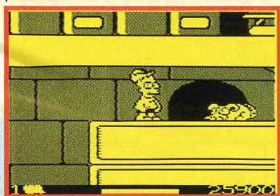
TEST GAME BOY

Depuis quelques temps déjà, on entend parler d'Acclaim par-ci, d'Acclaim par-là... "mais ma parole on le voit partout cet éditeur" ! Eh oui, après nous avoir gratifié du célèbre jeu de castagne Mortal Kombat et plus récemment de l'excellent NBA JAM, on commençait à se demander s'ils était capable de nous proposer autre chose que des adaptations de bornes d'arcades. Eh bien, avec Bart & the Beanstalk la réponse est : affirmatif mon général !

Certes, il ne s'agit pas d'un jeu totalement original puisqu'il reprend les principaux personnages du dessin animé The Simpsons. Vous savez la série U.S qui était une critique de la "middle class" américaine. Mais arrêtons là nos investigations et passons au jeu. Soyez donc les bienvenus dans la nouvelle aventure de Bart où il reprend la légende de Jack & the Beanstalk (le haricot géant), histoire que vous avez sûrement vu dans de nombreux dessins animés.

Bart c'est vous !

Vous incarnez le jeune et turbulent Bart Simpson. Un jour, à son réveil, il s'aperçoit qu'un haricot géant a poussé dans son jardin. Notre héros décide de partir à l'aventure. Sa mission consiste à attaquer Homer le Géant. Pour ce faire, pas moins de six niveaux vous attendent au coin du bois : le haricot, la rue des nuages, le château, le donjon, la poursuite et enfin retour sur le haricot. Dans le premier tableau, l'objectif est de monter en sautant de feuille en feuille ou bien en vous accrochant aux lianes qui parsèment votre ascension. Votre périple commence avec quatre vies et une barre d'énergie à son zénith. Comme vous pouvez vous en douter, cette dernière



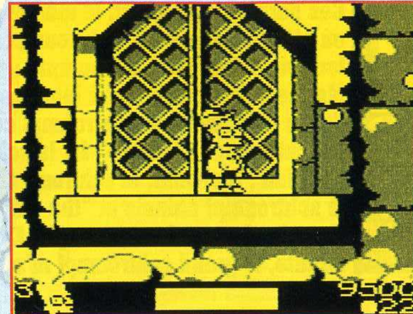
Une souris très peu sympathique. Comme il ne s'agit ni de Mickey, ni de Jerry, vous pouvez l'anéantir.

diminue à chaque collision avec les frelons géants, les cosses épineuses, les nids de guêpes, les missiles, tornades, éclairs, bougies colossales, aiguilles géantes, souris... Heureusement, vous disposez d'un lance-pierres à munitions illimitées. Vous pouvez aussi vous procurer d'autres armes pour vivre un peu plus longtemps ! En plus du super lance pierres, les avions en papier permettent une élimination rapide des ennemis et les pétards détruisent tout. D'autre part, les œufs d'or rendent Bart invulnérable pendant un court instant. Bref, normalement vous disposez de tout ce qu'il faut pour vous en sortir. Pour terminer un niveau, il faut auparavant récupérer un certain nombre de pièces magiques et battre un boss. Au menu : Antzilla, la reine des fourmis à tête de Homer, le monstre des nuages ou bien encore un méga bol de soupe et enfin...

Classe, le jeu...

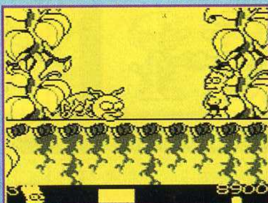
Le jeu se déroule en vue de côté et à défaut de proposer une grande originalité, il bénéficie d'une bonne réalisation. Les graphismes sont plus que corrects, l'ambiance sonore est sympa quoiqu'un tantinet répétitive. Elle est en fait composée de deux thèmes principaux et d'une musique pour les boss. Où est l'intérêt de ce jeu ? Eh bien c'est simple, les inconditionnels de la série vont pouvoir retrouver leurs héros favoris.

Bart Louis, troisième du nom !



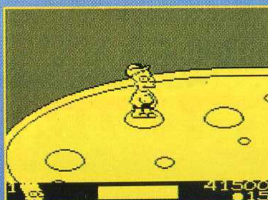
L'entrée du château est proche. Ramassez les pièces magiques avant de rencontrer le boss de fin de niveau. Eh oui, il faut être un adepte du bas de laine pour latter du vilain !

QUELQUES BOSS



Voici Antzilla, la reine des fourmis à la tête de Homer. Pour l'éliminer, il suffit de tirer puis de sauter de l'autre côté.

Ça c'est le monstre des nuages, son nom Monty l'Avare. Il est déjà plus dur à vaincre. A vous de trouver l'astuce !

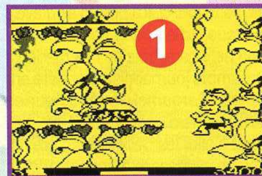


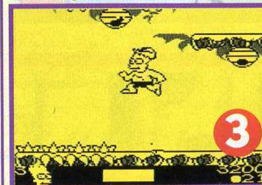
Si vous ne voulez pas servir de dîner à Homer le Géant, sautez sur les croûtons, évitez la salière géante et ramassez vite le nombre de pièces requis.

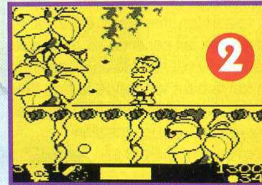


ENNEMIS

1 - Cet insecte géant n'est pas bien dangereux. Un ou deux coups de lance-pierres et on n'en parle plus !
2 - Ne vous approchez pas trop près des nids de guêpes, sinon vous risquez une piqûre (tiens, jamais j'aurais deviné) !
3 - Attention où vous mettez les pieds ! Ces cosses épineuses vous feront perdre de l'énergie.







LOGITHEQUE

Des jeux de plates-formes sur Game Boy, il y en a une pleine valise ! Kirby's Dream Land et son appétit démesuré pour les méchants pas beaux. Ou encore Super Mario Land II, le dieu dans ce domaine. Tiny Toon Adventures Bab's Big Break assure un max en humour. Chuck Rock se démarque du lot par son "passé". Quant à Batman the Animated Series, c'est la difficulté à son paroxisme. Difficile de choisir, non ? Bart & the beanstalk, malgré une assez bonne réalisation, se classe dans la moyenne. En particulier à cause de son manque évident d'originalité. Encore un soft qui se sert à outrance de la renomée d'un dessin animé. Je vous conseillerais plutôt Mario ou Kirby. Mais bon, là c'est à vous de voir !



Dans les cieux, le plus dur c'est la descente ! Attention ne tombez pas et faites gaffe au tonnerre.

POUR ou CONTRE

- Une excellente jouabilité. Bart répond bien aux commandes simples et efficaces.
- Des graphismes proches de ceux du dessin animé The Simpsons.
- La difficulté est croissante avec des boss de plus en plus coriaces.
- ▽ Peu d'originalité.

PLATEFORMES

ACCLAIM – 1 JOUEUR

Un jeu sympa avec une bonne réalisation mais tout de même un peu classique. En tout cas nous on aime !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	83%
SON	86%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 83%



TEST GAME BOY

Ces dernier temps, tout le monde se demandait où étaient passés les Schtroumpfs. Eh bien, pour tout vous dire, les Schtroumpfs : c'est Nous ! Moi, je suis schtroumpf à lunettes ; Pitt vous l'avez devinez c'est schtroumpf costaud ; David, le schtroumpf bricoleur ; Jo, le schtroumpf grognon ; Djabouni, le schtroumpf rouge ; Louis, le schtroumpf chinois et "the last but not least", Francky, le grand schtroumpf ! Excusez-moi une minute, le grand schtroumpf m'appelle...

les SCHTROUMPFS

LE HEROS EN PLEINE SCHTROUMPF

Voici quelques unes des positions du Schtroumpf costaud. En fait elles montrent surtout la diversité des actions que notre ami peut réaliser. N'oubliez pas que le schtroumpf costaud s'entraine tous les matins en regardant la cassette de Cindy Crawford (comme Djabouni). Alors, vive le sport.

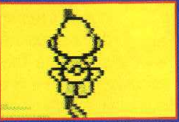

Baissez vous petit.


Ballade sur un tronc.


La bubulle du bonus.


Le cadeau du farceur.


Voyage sur l'hirondelle.


Grimpage à la corde.

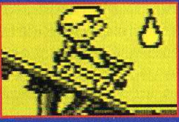

Un p'tit coup de luge.


Je marche vers la gauche

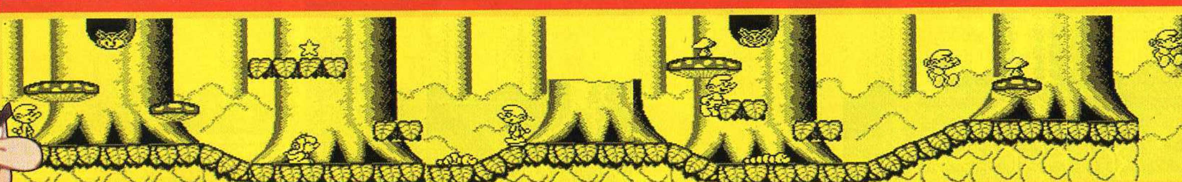

Le saut vers le haut.


Je te serre la main.


Atterrissage du saut.


Un p'tit coup de wagon.

Qu'est ce qu'il me veut, cette fois-ci ? Me taxer dix francs comme il a pris l'habitude de le faire ? M'ordonner de réécrire mon texte pour la troisième fois ? Non, rien de tout cela, cette fois-ci, il a pris un air grave... c'est que l'affaire doit l'être !
"Mon petit gars, trois de nos meilleurs scroumpfs journalmistes ont été enlevé par Gargamel, le rédacteur en chef du canard concurrent. Alors, t'as intérêt à aller les délivrer illico presto, sinon on est dans le "cacagrave" pour le bouclage".
Ca faisait longtemps que Gargamel n'avait pas fait parler de lui, mais cette fois-ci, il n'y est pas allé de main morte. Il a carrément kidnappé la fine fleur de notre belle rédaction. Allez les chercher est encore une mission qui m'incombe. Pour atteindre le manoir de ce dernier, je doit traverser douze niveaux semés de rédacteurs ennemis et de pièges confectionnés par Dame Nature elle-même !



LA FORET SCHTROUMPFANTE

Voici en exclusivité mondiale, le premier niveau du jeu. Quant à faire une map, autant faire la première venue. En fait, c'est l'un des plus beaux niveau du jeu, et c'est pour cela que je vous en fait profiter. Sachez tout de même que les troncs d'arbre renferme des passages secrets...

Un physique d'enfer !

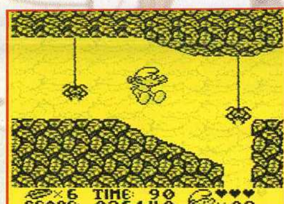
Mon aventure alterne de phases où, à la force de mes pieds, je vais atteindre la fin du niveau en un seul morceau, avec d'autres dans lesquels je suis assisté par un véhicule. La Forêt schtroumpf, le Pont schtroumpf, le Marais et bien d'autres encore, testent mes capacité de sauteur, de sprinteur et de coureur de fond. En effet, il me faudra souvent prendre mon élan pour franchir les trous qui mènent au centre de la Terre. Parmi les rédacteurs ennemis, on notera les schtroumpfs noirs (ceux qui ont des casquettes et qui font "yo !", tout le temps), mais aussi des animaux, des abeilles, des araignées et même le fameux Krakoukass, un oiseau géant au tempérament infernal. Dans les parties faisant appel à mes réflexes, je chevauche un tronc à moitié immergé dans une rivière folle, je dévale à bord d'un wagonnet au fond de la mine (tel mon cousin Indiana Jones). Il y a même une partie ou je me balade sur le dos d'une hirondelle (les hirondelles étant des "potesses" des schtroumpfs).

Le pot aux roses...

Personne ne s'est laissé berner, je l'avoue, nous ne sommes pas les schtroumpfs. Mais bon, ça aurait pu, non ? En fait, Les Schtroumpfs, c'est le dernier jeu (Game Boy) de plates-formes de chez Infogrames. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il surclasse nettement Asterix, leur dernière production. En effet, Les Schtroumpfs a été réalisé par des programmeurs espagnols qui se la donnent sévèrement en technique. En effet, tout est parfait ! Les graphismes et l'animation atteignent un niveau rarement atteint et la musique, différente à chaque niveau, est réellement superbe ! En fait Les Schtroumpfs, se classe carrément au niveau des Mario, Kid Dracula et Mega Man. On peut dire qu'Infogrames joue désormais dans la cour des grands avec Nintendo, Konami et Capcom. Un petit reproche tout de même, le jeu est un peu court pour les pros du paddle dont je fais partie. J'avoue que quelques niveaux de plus ne m'aurait pas déplu ! Qui sait, ce sera peut-être l'occasion d'une suite.Bon je vous laisse, je vais botter les fesses du schtroumpf bricoleur qui n'arrête pas de parler...

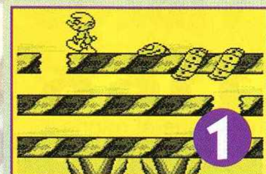
Lion, celui qui aime le grand schtroumpf...




Fidèles à l'esprit de la BD, les programmeurs nous on refait un champ de salesepareille.

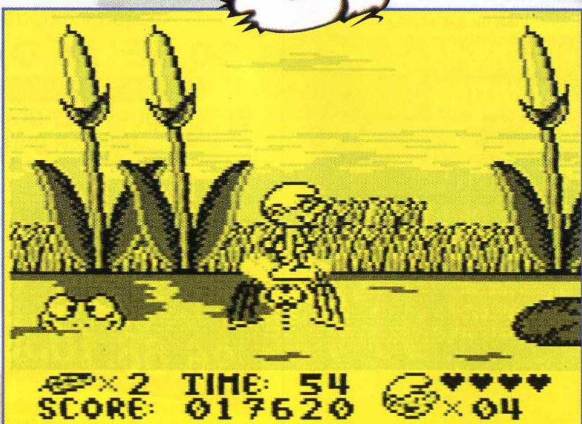
SCHTROUMPF COSTAUD VS THE BOSSES !

Trois boss seulement pour ce difficile jeu de plateforme. 1 : un serpent qui s'enroule inlassablement autour des branches. 2 : un dragon particulièrement difficile à descendre. 3 : Gargamel et le Krakoukass alliés contre vous !









Tous les moyens sont bons pour se déplacer d'un point à un autre. Surtout lorsque le deuxième point semble inaccessible.

LES BONUS



Un jeu de plateformes sans bonus, c'est comme une canette sans coca. 1 : 5 étoiles et vous accédez au bonus stage. 2 : une vie supplémentaire, en plus et même en bonus. 3 : la framboise, elle augmente votre énergie. 4 : toutes les dix feuilles attrapées vous donnent une vie.

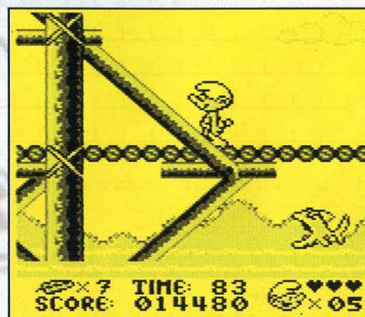


Le vilain Krakoukass se mettra à votre poursuite alors que vous volez coolos, pénard sur votre hirondelle. (ça s'écrit avec deux ailes).

LOGITHEQUE

Alors qu'Asterix était un brin décevant (à mon avis), Infogrames relève la barre avec Les Schtroumpfs. La barre est tellement haute qu'Infogrames peut prétendre venir jouer dans la cour des grands avec Capcom (Megaman), Nintendo (Mario) et Konami (Kid Dracula). Si en ce moment vous êtes en manque de bons jeux de plateformes, Les Petits Nains Bleus vous séduira par sa réalisation et sa difficulté progressive. (merci les passwords).





▲ Le schtroumpf costaud n'a pas peur de se mouiller les pompes. En effet, celles-ci sont fixées à son pantalon.

Sur le pont schtroumpf, faites attention à ne pas rester sur certaines plateformes. Ces dernières s'écroulent en traitre.



POUR ou CONTRE

- △ Des musiques assez sensationelles.
- △ Une réalisation générale excellente.
- △ Des password bien placés.
- ▽ Les niveaux pas assez nombreux (il aurait fallu les diviser chacun en trois partie, par exemple...).

Un probleme avec le jeu ? Branchez-vous sur le 3615 Konsol, le meilleur serveur de trucs & astuces du monde !

PLATEFORMES

INFOGRAMES - 1 JOUEUR

Un jeu de plateformes qui séduira les petits comme les grands ; même ceux qui n'aiment pas les schtroumpfs.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	87%
SON	91%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	88%

INTERÊT 92%

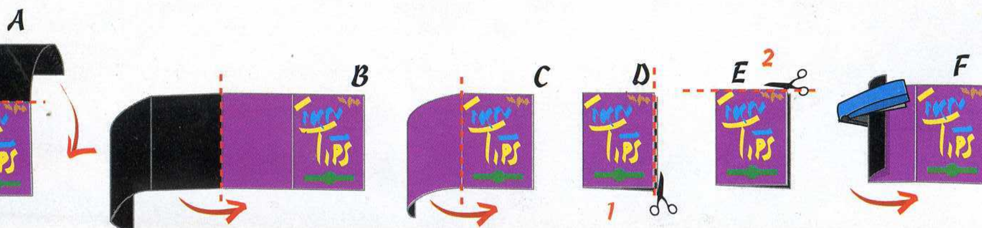
150 250

BANZZAI - 5/7 rue Raspail
93108 MONTREUIL Cedex–
Tél : 33 (1) 49 88 63 63 Fax : 33 (1) 49 88 63 64
Pub : 33 (1) 49 88 63 67

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire – Rédacteur en Chef Adjoint : José Carrion – Secrétaire de Rédaction : Gilles Sauer – Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Valensi, Louis Houng , Thomas François, Jean Philippe Rémy – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : Maquette : Régine Janvier – Infographie/ Flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Philippe Martin, Lionel Michel – **PUBLICITÉ** : Responsable de Publicité : Antoine Harmel – Assistante de Publicité : Katia Rouxel – Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet – Assistante Marketing : Christine de Gandt – **FABRICATION** : Directeur de Fabrication : Jacques Gouffé – Secrétaires de Fabrication : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas. Assistante : Nadine Debard, Mireille Mugneret – **DIFFUSION, VENTES** : Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : 33 (1) 49 88 63 75 – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure – Graphiste télématique : Xavier Chambon – **COMPTABILITE** : Leïla Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (Clients), Nadia Sahel (Fournisseurs) – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni – **DIRECTION EDITORIALE** : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli – Directeur Délégué : Patrick André – Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** : Imprimerie de Massy – Jean Didier – Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL. – N° Commission paritaire en cours – Dépôt légal 1ème trimestre 1994 – N° ISSN : 1169-0658

SERVICE ABONNEMENTS : Banzzaï 36 rue de Picpus 75012 PARIS Tél. 33 (1) 43 42 00 60

TIPS... DU CHANGEMENT DANS L'AIR !!!



Les TIPS dans la poche !

Dans Banzzaï, on aime le changement. Alors on vous a concoctés une nouvelle formule pour la page de Tips. Pas d'inquiétude, c'est pas bien compliqué ! Il suffit de s'armer d'une bonne paire de ciseaux et de plier suivant le mode d'emploi. Vous suivez ? C'est là que ça se complique un tantinet. Une fois la page découpée, il ne reste plus qu'à la plier et à découper les bords 1 et 2 pour obtenir un chouette petit livret de Tips. Au fur et à mesure des parutions de Banzzaï, vos guides se multiplieront jusqu'à devenir aussi épais que la plus grosse des encyclopédies !

avancez le curseur à R. Avant de sélectionner R: appuyez sur L, Start et X.

SCRUFF (ROD) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez R et O en premier. Puis placez le curseur sur D. Avant de sélectionner D: appuyez sur Start, R et X.

CHOW CHOW (CAR): Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez C et A en premier. Puis avancez le curseur jusqu'à R. Avant de sélectionner R: appuyez sur L, R et X.

WEASEL (SAX): Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez S et A en premier. Puis avancez le curseur à X. Avant de sélectionner X: appuyez sur L, R et X.

Un célèbre footballeur américain, Warren MOON (UW): Lorsque vous

Stage 4-3 : VRYHPPY
Stage 5-1 : GMBYQZD

HUNT FOR RED OCTOBER Game Boy

Select Round :
Sur l'écran de sélection des joueurs faites, Gauche, Droite, B, Select, Gauche, Droite, B, Select et Start.
Pour avoir 25 vies supplémentaires :
Sur l'écran de la carte maintenez appuyées les touches, Select, Haut et Gauche.
André Lebon, 06 Nice.

PRINCE OF PERSIA Game Boy

Avec ces codes, vous allez vite retrouver votre dulcinée !
N2 : 06769075
N3 : 24613065
N4 : 99116015
N5 : 53004005
N6 : 46308135
N8 : 43961795

musiques, appuyez sur Haut, Droite et Start, à l'écran de présentation.
Charles Bert, 69 Lyon.

BUBBLE BOBBLE Game Boy

Select Round :
Si vous voulez choisir n'importe quel niveau de ce jeu fort sympathique, entrez le code : KGBJ

CHOPLIFTER 2 Game Boy

S'envoler... S'envoler... Toujours plus loin...
Stage 1-2 : SKYHPPR
Stage 1-3 : LKYBYSS
Stage 2-1 : CHPLFTR
Stage 2-2 : BYMSWFR
Stage 2-3 : RGHTHND
Stage 3-1 : GDGMPLY
Stage 3-2 : TRYHRDR
Stage 3-3 : SPRYSKS
Stage 4-1 : CMPTRWZ
Stage 4-2 : CHPYBYS

rentrez les initiales, sélectionnez U et W en premier. Puis avancez le curseur sur "Espace". Avant de sélectionner "Espace": appuyez sur Start, R et A.

KABUKI (QB) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez Q et B en premier. Puis avancez le curseur sur "Espace". Avant de sélectionner "Espace": appuyez sur Start, L et X.

Quelques bidouilles qui vont changer les données du jeu :

Cheat powerup dunks :
Appuyez 13 fois sur le bouton "Tir/Blocage" puis tournez la manette dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au commencement du match.

Cheat powerup défense :
Appuyez 5 fois sur le bouton "Tir/Blocage".

se trouve sur l'arbre. Puis appuyez de nouveau sur Start pendant une seconde,
relachez et ainsi de suite jusqu'à ce qu'apparaisse le select round.
Bernard R., 95 Herblay.

PRINCE OF PERSIA Super Nintendo

Voici les codes des différents niveaux :
Niveau 2 : JY534A
Niveau 3 : IT5KALL
Niveau 4 : RZ1KC64
Niveau 5 : AOTS5GL
Niveau 6 : JMFEWIA
Niveau 7 : IZFEWXW
Niveau 8 : JNFMIME
Niveau 9 : IU3F5KL
Niveau 10 : R3375RE
Niveau 11 : IFMCK34
Niveau 12 : NPARIAC
Niveau 13 : 3IDJYSC
Niveau 14 : VY4HI6J
Niveau 15 : UD4ZCNN
Niveau 16 : NDCZAMN

Niveau 17 : UQ53XT3
Niveau 18 : VYOOPY6
Niveau 19 : EBO3XA5
Niveau 20 : FXIYXCX

RANMA 1/2 Super Nintendo

Options Secrètes (mais pas pour tout le monde...) :
Choisissez le jeu à un joueur puis choisissez votre personnage. Quand vous voyez l'écran avec la tête de votre personnage et celle de votre adversaire, appuyez simultanément sur les boutons X, A et L. Le tableau d'options va apparaitre. Vous pouvez même choisir un personnage caché.
Lydia, 75 Paris

SUPER MARIO KART Super Nintendo

5 nouvelles courses :
Vous voulez voir d'autres horizons ?... Sélectionnez le mode "Time Trial", puis prenez l'option "Mushroom Cup"

NOUVEAU
BANZZAÏ
POCKET TIPS
N° 22

Cette rubrique vous est présentée par SCORE GAMES
17 rue des Ecoles
75005 PARIS

OPTION 1 : Économique, mais lent !
BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!
Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!
Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : .... **Prénom :** ....
Adresse : ....
Code Postal : .... **Ville :** ....
N° de téléphone : ....
Je possède une
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE...............
Département : |_|_| ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE
Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)
Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
BANZZAI

• Vds. jx SNin. : Nigel Mansel, Mechwarrior, Bob Lost Vicking, Dracula Aero Acrobat, Cool Spot, Lambhorghini Run Saber GP 1... TEl:28-21-13-37

• Vds. F-Zero sur SNin. entre 300 et 350 F. ou Ech. Cherche Street Fighter II Turbo, Young Merlin, Sensible Soccer, Olympic Gold etc.. à prix interessant (150 à 250 F) TEl:72-34-09-18

• Vds. SNin avec 2 jx : Road Runner et Street Fighter avec AD 29 et X Terminator + mode emploi notice. Le tou : 1 300 F. TEl:62-63-24-98

• Vds. jx. SNes : Zelda 3 : 250 F. Busts Loose : 300 F King Arthur's World : 200 F. Contacter Erwan. TEl:43-09-67-30

• Vds sur SNin avec bte et notice : Mortal Kombat : 275 F + Tiny Toon : 225 F + S.Aleste : 250 F. + City Boy (manette d'arcade : 250 F TEl:67-87-16-29

• Ech jx SNin : Dragon Ball Z, Addams Family 2 etc.. Contre Aladin etc.. Contacter Maxime. TEl:67-70-24-37

• Cherche : Blades of Stell sur Gib. NHLP + Hockey 94 et Winter Olympic sur SNes. Demander Enis. TEl:64-61-68-72

• Vds S.Probector : 300 F sur SNes ou Ech. ctre. Flashrack. Demander FrEdEric après 17h00. TEl:40-75-18-42

• Vds Nes + 2 man + Rad-Racer : 300 F. Jx : Top Gun 2 Kick Off : 200 F l'un et Mario & Yoshi : 150 F. Contacter StEphane aprÀs 17h30. TEl:23-63-26-44

• Ech SFII contre Zelda 3 ou Might and Magic II, Secret of Mana ,Equinow ou Goof Trop , Desert Strike ou Zombies. TEl:98-48-18-60

• Vds ou Ech. SF II, Ultraman, Tortue Ninja IV Prix : 250 F l'un TEl. entre 18h00 et 20h00. TEl:48-52-30-03

• Vds Tiny Toon : 300 F. ou Ech contre Val d'Isère ou autres. Ech Ranma 1/2 S. Tennis, Eric Cantonna TEl:85-72-42-64

• Vds Nes + pistolet + 25 jx : 400 F. Vds jx : Probotector II, Terminator II : 200 F. l'un. Demander Frédéric. TEl:43-42-00-37

• Vds Nes + 2 man. + Turtles I. Le tou t: 300 F. Demander Mickael. TEl:45-94-67-98

• Vds ou Ech. : jx SNin : DBZI : 200 F Final Fighter : 150 F. SFII : 150 F Prix ê dEb. TEl:82-34-71-13

• Vds GBoy + 3 jx. + adaptateur secteur + cable raccord : 450 F. (Etat neuf) Demander Audrey après 18h00. TEl:87-81-16-19

• Ech sur SNes : Adam's Fam II (sans bte), contre S. Probotector ou Castelvania. Contacter SEbastien. TEl:59-81-10-24

• Ach TMHT II Tortue Ninja II avec livret, pochette cartonnE. Prix maxi : 300 F Contacter Kevin après 19h00. TEl:82-52-48-84

• Vds Castelvania IV sur SNin : 250 F.+ jx SGBoy : 100 F. l'un Demander Guillaume après 19h00. TEl:55-80-25-31

• Vds sur Nes : Bionic Commando : 150 F. et la Nes Advantage : 250 F. Contacter Nicolas partir de 19h00 en semaine. TEl:45-78-71-52

• Vds jx SSWiv + Probotector + Dragons Lair : 700 F. ou 300 F. l'un ou Ech contre Dragon Ball Z II, Demander Bruno. TEl:80-23-04-36

• Vds Nes : Kung Fu, Mario Bros, Wrestling, Duck Hunt.2 man : 600 F. TEl:48-66-08-51

• Vds jx SNin : 600 F. Troop, Tecmo Basket jx S. Fam : Ranma 1/2 230 F. l'un. TEl:37-34-09-74

• Vds jx SNin : SMario Allstar : 250 F. S.Bomberman et Battletoads : 350 F S.Tennis : 200 F. TEl:79-32-44-44

• Vds jx SNin : Addams Family II, Mario all Stars, Bubsy : 200 F avec bte . TEl. heure de repas. TEl:98-64-96-22

• Ach SMario Bros II et III sur Nes. Prix modeste. Demander StEphane du llundi au vendredi après 18h00. TEl:64-95-73-15

• Vds ou Ech F-Zero sur SNin : 250 F ou contre Parodius, Pop'n Twin Bee, Starwing, Mario Paint Kart. TEl:86-46-69-82

• Vds SNin + 2 man. + AD 29 + Street Fighter II + Mario World . Prix : 800 F. TEl:42-09-87-73

NBA JAM Super Nintendo

La grande famille des basketteurs s'agrandit !!!... Voici tous les personnages cachés de ce jeu, riche en rebondissements.

Mark Turmell (MJT) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez tout d'abord M et J. Puis avancez le curseur à T. Avant de sélectionner T: appuyez sur R, Start et A (simultanément).

Le président Bill Clinton (ARK) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez A et R en premier. Puis avancez le curseur jusqu'à K ! Avant de sélectionner K : appuyez sur L, Start et X.

Le vice président Al Gore (NET) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez N et E en premier. Puis placez le curseur sur T. Avant de sélectionner T: appuyez sur L, R et A.

Un musicien, P. FUNK (DIS) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez D et I. Puis avancez le curseur jusqu'à S. Avant de sélectionner S : appuyez sur L, Start et A.

Jamie RIVETT (RJR) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez R et J en premier. Puis avancez le curseur vers R. Avant de sélectionner R: appuyez sur Start, R et X.

Sal Di VITA (SAL) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez S et A en premier. Puis avancez le curseur à L. Avant de sélectionner L: appuyez sur L, R et X.

AIR DOG (AIR) :
Lorsque vous rentrez les initiales, sélectionnez A et I en premier. Puis

Pour passer directement au niveau suivant, mettez le jeu sur Pause en appuyant sur Start puis faites, A, B, Select, Droite, Gauche x2, Droite, Select, B, A, B x2, A.
Pour avoir des sous-marins supplémentaires :
Appuyez sur Start pour mettre le jeu en Pause, juste quand il passe à 0 Subs. Ensuite, faites le select round. Quand vous perdez le nombre de Subs va se mettre à 15 ; mais en fait c'est plus de 150 subs que vous allez avoir.

SUPER SPY HUNTER NES

Supers Pouvoirs :
Mettez le jeu sur Pause et faites, Haut, Haut, B, Droite, Droite, B, Bas, B, Gauche, Gauche, A, puis enlevez la Pause. Vous avez maintenant un véhicule surpuissant.
Louis Dourdouin, 92 Asnières.

N9 : 77865785
N10: 12463454
N11: 36717444
N12: 20610574
Dernier Niveau : 87017514

PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM NES
Pour ne pas rester en plan comme un vulgaire légume, voici les codes des différents niveaux :
Niveau 2 : GVSNPYJ
Niveau 3 : VVPB3ZXJT855Q
Niveau 4 : 683QFB-DFBHHN
Niveau 5 : 1GCBHDJMPLP9KQ-
Niveau 6 : K73%G5%DDFG2SFJNX
Niveau 7 : RP1SLVWWXYZH-32MD8
Niveau 8 : MPMSVTVWXYZH-32MD8
Niveau 9 :
P7HS%%BCDFGHSKJ5NK5

HUNT FOR RED OCTOBER NES
Select Round et Vies Supplémentaires :

dans le coin en haut a gauche. Appuyez ensuite sur L, R, L, R, L, L, R, R et A. Vous avez, à présent, un choix de 5 courses supplémentaires.
Tootsie, 22 Rucas.

SUPER STAR WARS Super Nintendo

Select Round :
Avec ces codes, vous ne devriez pas avoir beaucoup de mal pour gagner cette guerre !
Sur l'écran de présentation faites A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Si vous réussissez la manipulation vous entendez une petite musique. A présent vous pouvez choisir le personnage que vous voulez depuis le début. De plus, si vous appuyez sur L et R, vous obtienez l'écran de test qui vous permet de sélectionner le niveau et la zone de votre choix ainsi que le nombre de vies.
Invincibilité (sauf dans les niveaux en 3D) : appuyez sur A, B, X, Y et Select sur la 2ème manette.

TAZMANIA Super Nintendo

Select Round :
Si vous avez quelques problèmes, faites cette astuce pour choisir votre stage : à l'écran titre, appuyez sur Select. Un écran d'options apparaît. Appuyez maintenant sur A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L et le select round va apparaître en haut de l'écran.
20 Continus :
A l'écran titre du jeu, appuyez sur Select pour obtenir l'écran des options. Dans cette écran, faites : Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A.
Mathilde Habert, 75 Paris.

BATMAN Game Boy

Sound Test :
Si vous voulez écouter de jolis

"Tir/Blocage" puis appuyez simultanément sur les boutons "Turbo" et "Passe/Prise". Gardez appuyé jusqu'au début du match.

Quand vous jouez à plusieurs, il faut que chacun des joueurs effectuent le code pour bénéficier du cheat mode !

KRUSTY'S FUN HOUSE Super Nintendo

Select Round et Vies Infinies :
Pour avoir la possibilité d'aller dans n'importe quel niveau du jeu mais pour avoir aussi des vies infinies : dans l'écran des codes, entrez un espace suivi de Joshua.
Béatrice Trotel, 75 PARIS.

SUPER ADVENTURE ISLAND Super Nintendo

Select Round :
A la page de présentation, faites : L, Droite, X, Start (maintenez Start). Relachez Start quand Maitre Higgins

Cheat powerup fire :
Appuyez 7 fois sur le bouton "Tir/Blocage" puis appuyez simultanément sur les boutons "Passe/Prise", "Turbo" et sur Haut. Gardez appuyé jusqu'au début du match.

Cheat powerup intercept :
Appuyez 15 fois ou plus sur le bouton "Tir/Blocage" tout en tournant la manette dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cheat powerup turbo :
Appuyez 6 fois sur le bouton "Tir/Blocage" puis appuyez simultanément sur les boutons "Tir/Blocage", "Passe/Prise" et "Turbo". Gardez appuyé jusqu'au commencement du match.

Mode "JUICE" :
Appuyez 13 fois sur le bouton

Le meilleur jeu de foot depuis l'invention du ballon rond



VIRTUAL SOCCER Pour que le rêve des fans de foot devienne réalité ! Plus qu'un simple jeu, sa réalisation vous permet d'expérimenter tous les aspects de ce sport spectaculaire.

Jetez un oeil à ce qui suit...

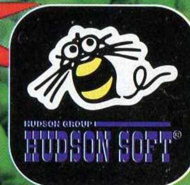
- Choix de trois vues du terrain : vue verticale, latérale et plongeante
- 24 équipes nationales possédant chacune des niveaux tactiques totalement différents, tous les joueurs ayant des caractéristiques uniques en terme de Puissance de Tirs, Résistance et Vitesse
- Graphismes et animations très détaillés
- Conditions atmosphériques et état du terrain variables
- Tirs de penalty hyper réalistes
- Cinq arbitres possédant chacun des qualités d'arbitrage distinctes
- Jouable seul ou à deux
- Commentaires d'après-match

Ne perdez pas de vue que vous incarnez à la fois l'entraîneur de l'équipe (attention aux mauvais choix tactiques !) et un joueur. En tant que joueur, faites bien attention sinon vous pourriez sortir du terrain sur une civière ou recevoir un carton rouge !

Est-il nécessaire d'en dire plus?



ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F PAR MINUTE)















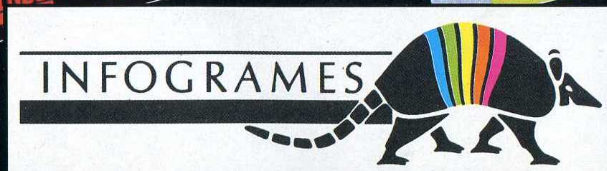
les SCHTROUMPFS

...c'est trop dur pour les parents !!!

Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game Boy et bientôt sur Super Nintendo et NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.







Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :

3615 INFOGRAMES*
OU APPELLE AU
36.68.30.20*

*2,19F la minute

communication globale d'entreprise